BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE 1994 1月号 JANUARY

平成2年6月16日第三種郵便物認可

SOFT BANK MONTHLY

MEGADRIVE

ビープ! メガドライブ

540 YEN

1994年1月1日発行
(毎月1回1日発行)
第10巻1号通巻109号

新年特別号

綴じ込み付録SPECIAL PART2
ファンタシースター
〜千年紀の終りに〜

緊急特報!! ついに発表!
LUNAR II

MEGA-CD PRESS
夢見館の物語
マイクロコズム
ダンジョンマスター2
オルゴール
うる星やつら
AX101
ロードス島戦記
いしいひさいちの大政界

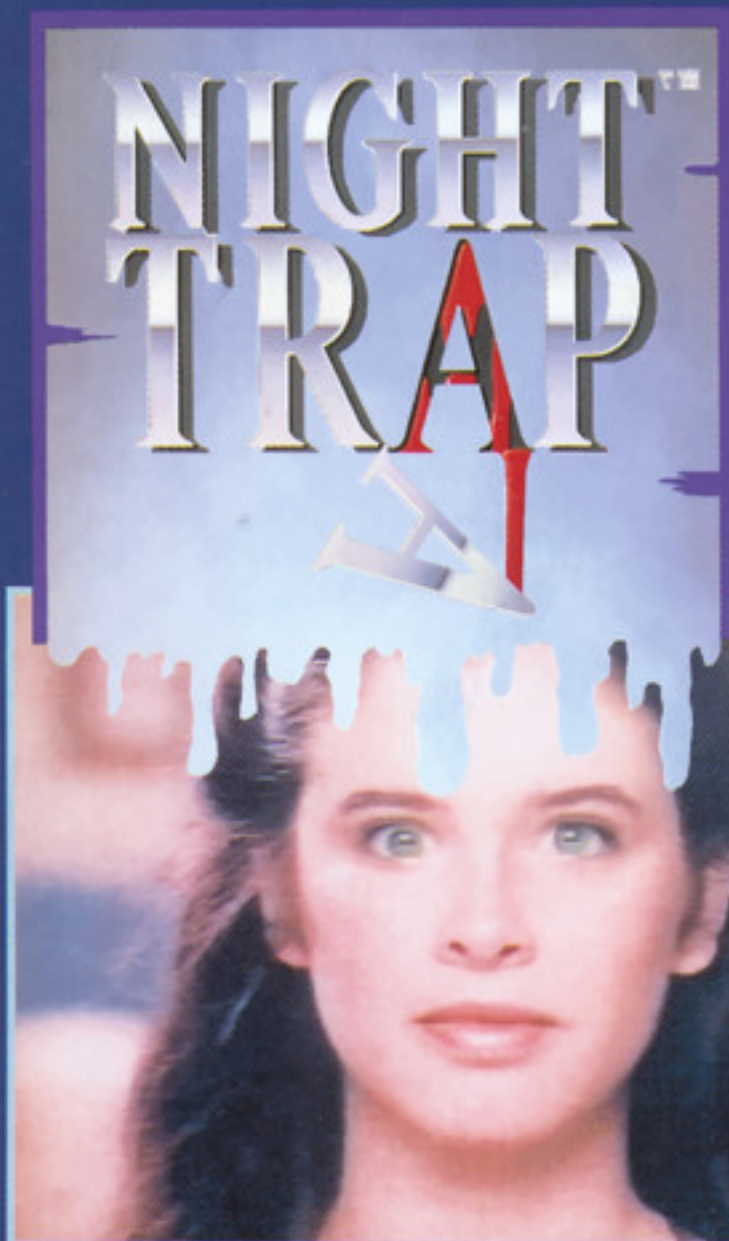
バンパイア キラー
幽☆遊☆白書外伝
フラッシュバック
オーサムポッサム
ジャングルストライク
バトルマニア大吟醸

特報!
ベアナックルIII/バーチャレーシング
レベル・アサルト/ソニック・スピンボール
グラインド ストーマー

特集
'93年メガドライブ総決算!
and来年は、どうなる!?
波乱の'93年メガドラ・シーンを振り返り、激動の来年を占う!?

MEGA CD

メガ-CDが可能にした 驚嘆のV.R.（バーチャル・リアリティー）シネマ。シリーズ続々登場。

NIGHT TRAP

メガ-CD専用
バーチャル・シネマソフト **ナイトトラップ**
好評発売中 8,800円
©1992 Digital Pictures, Inc. ©1993 SEGA

エンディングはプレイヤー次第。スリルとサスペンスの話題作！

5人の女の子が、湖畔の別荘で謎の事件に巻き込まれた。君は別荘に仕掛けられた様々な罠を使い、彼女達に迫る危険を防いで欲しい。まるでサスペンスシネマの中にいるような、実写取り込み画像で展開するインタラクティブ・ストーリー。海外で話題を呼んだ最新のCDゲーム。

夢見館の物語

光る蝶の魔力と共に現われる特殊CD画像の世界。

メガ-CD専用
バーチャル・シネマソフト **夢見館（ゆめみやかた）の物語（ものがたり）**
12月10日発売予定 7,800円 ©1993 SEGA

全編に漂う幻想的な雰囲気。そして、不気味で謎めいたたたずまいの洋館。この館の中で何かが起きようとしている…。謎を解く鍵は、画面とサウンドとあなたの洞察力。夢見館で繰り広げられるファンタジック・アドベンチャーゲーム。

いしいひさいちの大政界

国会議事堂を舞台に遊ぼう！そこは野心と娯楽の殿堂

'94年1月28日発売予定
7,800円（予価）シミュレーション・ゲーム
©1993 いしいひさいち・チャンネルゼロ ©1993 SEGA

コンパクトになった
16-BIT高性能マシン
MEGA DRIVE 2
メガドライブ2
好評発売中 12,800円

メガドライブのニューハイパー
アタッチメント
MEGA-CD 2
メガ-CD2
※MEGA-CD2のシステムには、別売のメガドライブ2かメガドライブが必要です。
好評発売中 29,800円

6Bコードレス・
パッド搭載
一体型ゲームマシン
ビクター
WONDERMEGA
RG-M2
好評発売中 59,800円
Victor JVC
日本ビクター株式会社
※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。

●表示価格は、消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

© SEGA

SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1 お客様相談センター
フリーダイヤル0120-012235 受付/月～金曜日:10時～17時（祝祭日除く）

GAME GEAR ゲームギア

なぞぷよ2

カーバンクルさま
"ぷよぷよ"において、独自の立場を守っている謎のキャラクター。今回もプレイヤーを、そのあたたか〜いまなざしで、励ましている!?

エディット機能で問題作成もできるから、友達と問題も出し合えるよ!

12月10日発売 4,500円
クイズ・パズルゲーム
©1993 SEGA/COMPILE

あの"ぷよぷよ"から発生した"なぞぷよ"ハマリ度100%のクイズ・パズルゲーム。全200問を制覇するころには、夢の中までぷよが降ってくること間違いなしだ。パズルファン、アルルファン、そしてカーバンクルファンも絶対買いの1本だよ。

考えろ、そしてハマレ。

対戦麻雀 好牌2
HAO-PAI

13人の雀士と闘い、日本一の麻雀打ちになれ!

12月17日発売 3,800円
麻雀ゲーム ©1993 SEGA

ゲームモードは気分に合わせて3種類!
13人の、個性豊かなキャラクター達がプレイヤーに挑戦します。これら腕自慢のキャラクターを相手に、フリーモード・勝ち抜きモード・リーグ戦モードの3つのモードでのプレイができます。大人から子供まで、麻雀を知っていれば誰でも楽しめるゲームです。

ドナルドダックの4つの秘宝
DEEP DUCK TROUBLE Starring Donald Duck

ディズニーの人気キャラクター、ドナルドダックが主人公! コミカルアクションゲームの最新作!!

12月17日発売予定 3,800円
アクションゲーム

ドナルドダックが地面に伏せたり飛び上がったり、コミカルなアクションで話題を呼んだ前作をしのぐ、多彩なアクションがいっぱいです。アクションゲームのファンばかりでなく、ディズニーアニメーションのファンもゲームの世界に思わず引き込まれる、そんな楽しさがいっぱいです。

© The Walt Disney Company

大好評発売中!

"ソニック&テイルス"パック

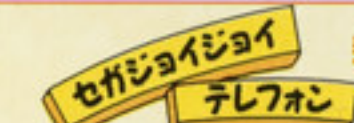
おなじみ"かっとびソニック"のシリーズ最新作がセットになったスペシャルパック!

©SEGA

ゲームギア +1 プラスワン
スペシャルプライス 15,800円〈参考売価〉
ゲームギア本体と人気のソフトがセットになった大好評の「ゲームギアプラスワン」に2種類の新しい仲間が増えました。

"ミッキーマウスの魔法のクリスタル"パック

ディズニーキャラクターシリーズの名作「ミッキーマウスの魔法のクリスタル」がセットになったドリームパック。

© The Walt Disney Company

セガジョイジョイテレフォン
新作ゲームソフトや楽しい情報を、みんなにお知らせするセガからのホットラインだよ。

札幌 011-842-8181	東京 03-3743-8181	大阪 06-333-8181
福岡 092-521-8181	名古屋 052-704-8181	広島 082-292-8181
仙台 022-285-8181		

※電話番号をよく確めて、正しくかけてください。

いつでもどこでもカラーが楽しいゲームギア

●画面はハメコミ合成です。
●テレビチューナーパックは別売りです。

スピーディー&スポーティ、

人気も面白さも急上昇、最新データ満載のJリーグ!

Jリーグ プロストライカー 完全版

J.LEAGUE TEAM PRESENTS PS MEGA DRIVE CARTRIDGE

PRO STRIKER

REAL SPORTS SOCCER GAMES

PRESENTED by SEGA

※4人同時プレイを楽しむには別売のコントロールパッドが必要です。
※このソフトは「Jリーグ プロストライカー」を改訂したものです。

12月17日発売予定 ©1993 SEGA
8,800円

セガタップ付

新加入の選手をはじめ、最新のデータをすべて搭載。あの興奮のJリーグサッカーが、4人同時プレイで楽しめるセガタップも付属。しかも、好きな選手を選んで対戦できるオールスターモードも新採用しました。

セガ コードレスパッドセット
4,800円

SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1 お客様相談センター
フリーダイヤル0120-012235 受付/月～金曜日:10時～17時(祝祭日除く)

※表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

栄光の系譜、ファンタシースター・シリーズ 待望の公認アイテム、受付最後のチャンス！

アルゴルの歴史を知る者たちへ。

あの感動が、よりリアルに、より美しく甦る。約2ヵ月に渡り大好評をいただいた、
ファン待望の「ファンタシースター」シリーズ、オリジナルアイテムの通販が今回で終了します。
オリジナルCD（2枚組）〈サウンドコレクションⅠ〉、CD〈サウンドコレクションⅡ〉、描き下しイラストを含むカラーイラスト集
〈完全保存版オールスター・レビュー〉、Tシャツ、テレカ、バンダナ購入の最後のチャンス！
公認アイテムは全て〈ロック座・セガ通販〉でしか買えない限定販売です。
売り切れ必至のため、どうぞお早目にお申し込みください！

illustration by Hitoshi Yoneda

商品番号 RS-1
PHANTASY STAR COLLECTION
サウンドコレクションⅠ（CD2枚組）
〈ファンタシースターⅠ、Ⅱ、Ⅲ〉
●ファンタシースターⅠ、Ⅱ、Ⅲ全曲基盤録音及びリアレンジ12曲収録●定価3,700円（送料600円）

商品番号 RS-2
限定5,000枚
PHANTASY STAR COLLECTION
サウンドコレクションⅡ（CD）
〈ファンタシースター～The end of the millennium～〉
●全12曲（全曲リアレンジ収録）
●定価2,500円（送料600円）

商品番号 RS-3
限定5,000部
PHANTASY STAR COLLECTION
オリジナルイラスト集
〈完全保存版オールスター・レビュー〉
●書きおろしイラストあり ●A4版48ページ
●定価1,200円（送料600円）

商品番号 RS-4
PHANTASY STAR COLLECTION
キャラクターグッズ〈TシャツA〉
illustration by Hitoshi Yoneda
●定価2,300円（送料600円）

商品番号 RS-5
PHANTASY STAR COLLECTION
キャラクターグッズ〈TシャツB〉
illustration by Hitoshi Yoneda
●定価2,300円（送料600円）

商品番号 RS-6
PHANTASY STAR COLLECTION
キャラクターグッズ〈テレホンカード〉
●定価1,000円（送料600円）

商品番号 RS-7
PHANTASY STAR COLLECTION
キャラクターグッズ〈バンダナ〉
●2枚組
●定価1,500円（送料600円）

※商品は全て〈ロック座・セガ通販〉のみの限定通信販売です。店頭ではお買い求めになれません。※商品は限定販売となりますので、お早目にお申し込みください。※代金は（商品価格＋送料）となります。送料は商品1点に付き600円いただきます。

12.8水より 受付開始 お申し込み▶

1.お電話の場合（締め切り／1月31日㊎電話受付まで）
☎03-3292-9711
（受付時間／月～金12：00～18：00／土・日・祭を除く）
（年末・年始の為、12/25㈯～1/9㈰は休業）
代金はお届けの際、商品と引換にお支払いください。

2.郵便振替の場合（締め切り／1月31日㊎消印分まで）
振替口座番号：東京7-144172
加入者名：㈱ロック座S係
※郵便局備え付けの振替用紙の表面所定欄に ⑴あなたの住所・氏名・年齢、裏面通信欄に ⑵商品番号 ⑶数量 ⑷あなたの電話番号 ⑸購読された雑誌名を記入し、上記宛先まで代金をお振り込みください。
※⑴の住所と氏名はカタカナでお書き下さい。

※商品は改良の為、予告なくデザインが変更になる場合がございます。あらかじめご了承ください。

〈注意〉●商品の返品はお受けできません ●未成年の方は保護者の承認（印鑑等）を得てからお申し込み下さい ●商品は2月末日迄にお届け致します ●不良品の場合は商品到着後1週間以内にお電話下さい

●お問い合わせ ロック座・セガ通販 0120-209701 〒101 東京都千代田区神田小川町2-1 株式会社 ロック座内

ROCK-ZA
SEGA

時空を奏でる二つの旋律

熱い夏だった。
亡者さえも地獄の底から蘇りそうな、熱い夏だった。
降矢木の事務所を訪れた、ひとりの女。
女は微動だにせず、黙って俯いていた。
彼女はこの季節に喪服を纏い、数珠まで携えていた。
突如、女は言葉を絞りだす。
「私の、私の人形を守ってください.!!」
彼女は言葉とともに、美しい市松人形の写真を差し出す。
それが、物語の始まりだった。

女の名は、影藤智名子。
高名な建築家、影藤秀郷の妻だった。
影藤智名子は奇談亭という、風変わりな名を与えられた屋敷に住んでいた。
彼女の話によると奇談亭に招待する人間たちの中にその犯人がいるという。
降矢木は、人形を守るという
奇妙な依頼に疑念を抱きながらも、奇談亭へ赴く。
真夏の夜に起こる奇怪な連続殺人。
市松人形に秘められた、悲しい謎とは…
禁じられた領域に踏み入れた、
降矢木の出会った真実とは…

Orgel

PSYCHIC DETECTIVE SERIES vol.4

サイキックディテクティヴシリーズ vol.4

オルゴール

大好評DAPSの本領発揮!!ついにDAPSリプレイ装備。
DAPSによる連続動画が可能なのはもちろんのこと、今回はついにDAPSリプレイを搭載。一度ゲームを解き終えるとオープニングからエンディングまで、約50分間に渡ってストップする事なく連続再生します。MEGA-CDユーザーが今までに見た事のない本当のマルチメディア、本当の「CD-ROMならでは」を実現しました。

独特の世界観が好評のサイキックディテクティヴシリーズ第4弾!
独特の世界観が大好評の「AYA」に引き続き、主人公であるサイコアナリスト、降矢木和哉が活躍するサイキックディテクティヴシリーズ。シリーズ第4弾ですが、1話完結型なので「AYA」がなくてもプレイできます。

主人公のモノローグ以外の全セリフ完全PCM音声対応
「AYA」において、ユーザーの要望で1番多かった事項が「全てのセリフを喋ってほしい」でした。その意見を取り入れ、今回は主人公のモノローグ以外、全てのセリフを音声＋文字対応にする事によって臨場感を味わえます。また、MEGA-CD用に一部ストーリーの手直し等を行う等、単なる移植ではありません。

ゲームシステムにはゲームシステム「バージョンim」を搭載
ゲームシステムは、先にも触れたように完全音声対応の為のシステムを搭載。プレイヤーの入力に対するリアクションが音声＋文字、動画で返って来る、高インタラクティヴ性を実現しました。「i」はインタラクティヴ性の追求、「m」はMEGA-CD用のゲームシステムである事をあらわします。

12月10日発売
定価7,600円(税別)

DAPS 特許出願中

メガ・CD専用
MEGA CD
(バックアップRAM対応)

〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目8番28号(データウエストビル) TEL.(06)968-2659(ユーザーサポート係)

データウエスト株式会社

血沸肉踊。

あの「ミュータントタートルズ」が
怒濤の**対戦格闘アクション**になって帰ってきた。
豪快にして派手な必殺技、掟破りのタートルズ同士の対決。
君が知っている「ミュータントタートルズ」より、
ずっとHeavyなこのバトルに思わず血が沸く、肉踊る。

ティーンエージ ミュータント ニンジャ タートルズ／トーナメント ファイターズ

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES®
TOURNAMENT FIGHTERS™

12月10日
発売
定価8,800円(税別)

★何と、格闘ステージは**異次元世界**の10の惑星。
★**エディット機能**でキャラクターの性能を自分好みにチューンアップ。
★勝負は飽くなき研究から～**インスタントリプレイ機能**で自分の対戦ぶりをチェック。
★1P・2P・トーナメント、選べる3モード。

1UP 000000 HI 057300 2UP 000000
KRANG'S ANDROID 83 RAPHAEL
0/3 0/3

1UP 002100 HI 057300 2UP 000200
MICHAELANGELO 66 MICHAELANGELO
0/3 0/3

1UP 001700 HI 057300 2UP 000200
APRIL O'NEIL 90 RAY FILLET
0/3 0/3

MEGA DRIVE

関東 東京 03(3436)2277　北海道 札幌 011(241)4900　北陸 新潟 025(229)1141　九州 福　岡 092(715)8200　大牟田 0944(55)4444　以上、全10局
関西 大阪 06(456)4578　東　北 秋田 0188(24)7000　四国 松山 0899(33)3399　志布志 0994(72)0606　鹿児島 0994(44)3977　開設しております。

●商品に関するお問い合わせは●
お客様ご相談室
コナミホットライン
フリーダイヤル0120-086-573
営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く)10:30～17:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください

メガ・CD

アルシャーク

パソコンで大ヒットを飛ばした宇宙RPG「アルシャーク」がメガCDで登場！　オリジナル版は、アクションっぽい戦闘と主人公シオンの成長をメインにした**感動のストーリー**が話題になったね。メガCDは、そんな素晴らしさを活かしながら**ビジュアル**と**サウンド**を中心に大幅に**パワーアップ！**　特に**人気声優**をたくさん起用したビジュアルシーンは超迫力モノ。メガCDの大容量をめいっぱい活かした「メガCDアルシャーク」、この冬**最大の注目作**だぜっ!!

すべての始まり…巨大隕石の落下

このゲームの舞台は、小宇宙"ウィスペラード"。マーズ、ウュリア、ゾリアスの3国家に分裂しているこの世界は、植民惑星の争奪戦をきっかけに宇宙戦争がはじまろうとしていた。そんなある日、シオンの住む植民惑星ホムに巨大隕石が落下する。

カルに起こされるシオン。この声、どこかで…！

父親のジドに落下現場に連れていってもらうことをせがむシオン。でも…

親には内緒で、幼なじみのショーコと一緒に隕石を見に行くことに。

フィールド上はアクション・バトル！

2人に襲いかかるモンスターの群れ。戦闘画面では、キャラクターが銃を撃ったり移動攻撃をするぞ！　しかもシオン以外はオートバトル。

シオンを待ち受ける事件・事件・事件…

2人は隕石の落ちた大峡谷"ザクセンキャニオン"に向かう。そこで2人の見た光景は、ゾリアス兵にとらえられたジドたちの姿だった。

不気味に笑うショーコの父、マモン。この微笑みが意味するものは？

ゾリアス兵に反撃するジドたち。

"アルシャーク"という謎の言葉を残し、ジドは死んでしまう。シオンはゾリアス帝国に復讐を誓う。

家に戻ったシオンは母親のルシアが姿を消したことを知る。

シオンたちは、失踪した母、ルシアの行方を追う。そんな彼らの前に、心強い味方が現れる。その名は…

ジドの親友、スクラップ・ジョーのもとへ行く3人。ジョーは、シオンのことを…

酒場で有力なてがかりが…

ルシアが向かったらしい宇宙港。だが、ルシアは惑星マーズへ行った直後だった。しかも、満席でマーズへは行けない。そこで…

アトライア号登場！
その名付け親は？

そして舞台は大宇宙へ

シオン・アスマーン
この物語の主人公。自分だけの星を手に入れることを夢見ている18歳の少年だ。
（声：緑川　光）

ショーコ・ペンローズ
シオンの幼なじみ。おてんばで気が強いけれど、涙もろいところもある。　（声：田畑奈穂美）

スクラップ・ジョー
ジドの親友で、スクラップ同然の部品からメカを造りだすことができる。自称“天才”の豪快なオヤジ。　（声：銀河万丈）

ウェルダ・ミュレッツ
マーズ宙軍チャウスノーミュの女戦士。強力な戦闘能力を誇る仲間だが、シオンたちに心を開こうとしない。　（声：鶴ひろみ）

メインキャラー挙紹介っ!

カル
幼いころからシオンを育ててきた教育用ロボット。旧型だけにちょっぴりおマヌケ。（声：矢島晶子）

アトライア号
ジョーが造りだした高機動宇宙戦闘母艦。パーツを交換することで無限のパワーアップが可能。

シオン激闘！　そしてヒーローへの覚醒（めざめ）

アトライア号で宇宙へ飛びたったシオンたち。広大なウィスペラードで立ちふさがる強大な敵。そして、多くの人々との出逢いや別れ…その中で、シオンは“普通の”少年からヒーローへと成長していくのだ。

失踪していたルシアがシオンの前に現れたとき、意外な真実が明かされる！

ウィスペラードの創始者、ウェー・ドゥムナの眠る植民船。“遺志を継ぐ者”とは？

黄金のマスクに包まれたウュリア王国の騎士、デューク・ギーデル。その正体は謎に包まれている。

シオンたちの前に立ちふさがるショーコの父、マモン。

敵を撃ちくだけ！　スペースファイト!!

ラッセルガイヤーとの決戦をはじめとする宇宙戦闘モードはシューティングだ!!　オート／マニュアルの切り替えも可能だぞ！

シオンたちの敵は、宇宙を滅亡させようとする異生命体“カーマ”に操られているゾリアス帝国だ！その強力なボスたちを紹介するぞ!!

ジャグマ・ドリアン
ゾリアス帝国総帥。ウィスペラード征覇の野望に燃えている。異常に高い精神能力を持っている。
（声：大塚明夫）

ララウェル・ドリアン
宇宙要塞バルバス総司令。サンタナ教という、ゾリアス帝国の国教の教祖でもある。強力な精神波を持つ。ジャグマの姉。
（声：高島雅羅）

ノベル・サリバン
ゾリアス帝国宙軍総司令。ジャグマのいとこ。不敗を誇る戦術の天才。超巨大戦艦ラッセルガイヤーの艦長でもある。（声：関　俊彦）

ガドモス・バイデン
ゾリアス帝国星軍総司令。首から下にサイボーグ手術を施したバイオ・ソルジャー。格闘戦を得意とする。
（声：飯塚昭三）

人気声優、大集合！

8月9日、タバックで行われたアフレコでの全員集合写真だ！感動のビジュアルシーンを大いに盛りあげてくれたんだ。

「メガCDアルシャーク」関連CDの紹介だ！

音楽は、ゲーム・ミュージック界の鬼才・佐藤天平が担当。全面的にリニューアルされたうえに、元“子供ばんど”の湯川トーベンをはじめとする有名ミュージシャンがレコーディングに参加。インストの曲として聴いても満足できるぞ！

NOW ON SALE!

「メガCDアルシャーク」
オリジナルサウンドトラック盤
POCH-2208　2,800円

「メガCDアルシャーク」
イメージソング
パフ「STARTING OVER」
C/W「追憶」（カラオケ付）
PODH-1153　1,000円

STAFF
シナリオ……………………………飯　淳
キャラクター・デザイン…………木村明広
ミュージック・コンポーザー……佐藤天平
アニメーション演出・作画監督…島崎克実
音響監督……………………………田中英行

MEGA DRIVE　MEGA CD
メガ・CD専用

絶賛発売中！

価格 8,800円（税別）

SAND STORM
POLYDOR K.K.

GAME ARTS

MEGA DRIVE MEGA CD

MEGA-CD専用

うる星やつら

―ディア マイ フレンズ―

ようこそ友引町へ――。

★発売日未定★7,800円(予価)★

GAME ARTS 株式会社ゲームアーツ 〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F TEL 03-3984-1136

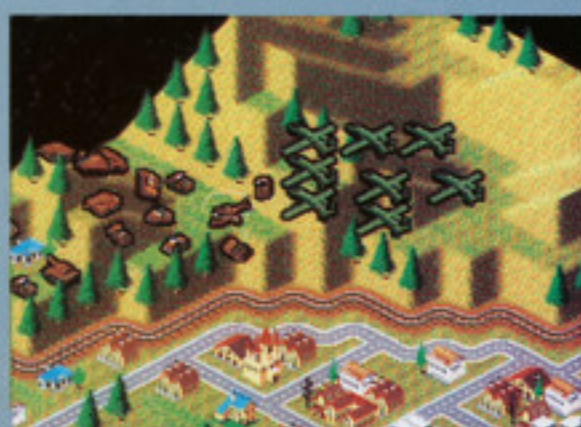
MEGA CD

今、地球が必要としているのは
たった一人の指導者なのだ。

政治、経済、外交。複雑に絡み合いもつれ合う地球バランス
第三次世界大戦勃発!?急を要する政情安定をあなたならどうする。

好評発売中

ザ・サード ワールド ウォー
THE 3RD WORLD WAR

● 他国の情報を早く知ることが勝利への第一歩

● 戦闘はリアルタイプで戦術が勝敗を左右する

● 政治的駆け引きが時には重要な要素となる

シミュレーションゲーム
メガCD対応ソフト
バックアップ対応 定価 ¥7,800(税別)

マイクロネット Micronet

© 1993 マイクロネット

株式会社マイクロネット 〒064 北海道札幌市中央区南10条西15丁目 ビッグビル3F Tel.011(561)1370

メガドライブ専用

MEGA DRIVE

ゲームの壁(カベ)を撃破(ゲキハ)する!

地上最強のコントロールパッド

達人 CONTROL PAD

30発/秒連射機能

これが最新兵器だ!

連射スピード切り換えスイッチ搭載

A、B、C、X、Y、Zの各ボタンに独立連射機能スイッチを装備。毎秒30発の連射と毎秒10発の連射ができます。

START 2 1

SLOW

TRIGGER

2段階スローモード

2段階スローモード付き

2段階スローモードを搭載し、スローモーションプレイの充実を図りました。スイッチ2で非常にスローに、スイッチ1でややスローになります。

6ボタン

3ボタンのエミュレーションモードにも対応

6ボタンに対応していないソフトもプレイすることができます。

対応機種
- メガドライブ
- メガドライブ2
- テラドライブ
- ワンダーメガ

3,480円(税別)

絶賛発売中!

達人 CONTROL PAD

mumin 株式会社ムーミン

〒105 東京都港区芝1丁目11番11号 住友不動産芝ビル13階

こちらも好評発売中!

メガCDファンの常識!!

MEGA CD

FRESH CLEANER MEGA-CD フレッシュクリーナー

メガ・CD専用レンズクリーナー

クリアーな画面とサウンドに!

メガCDの迫力と性能を最高に引き出す、君の必須アイテムだ。

フレッシュクリーナー▶

3,000円(税別)

BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE MEGADRIVE 編集部責任編集

12月13日発売！

メガドライブ·MEGA-CD オールソフトカタログ

完全保存版

A5判・定価950円

'88年10/29から'93年11/30に発売された、メガドライブ・MEGA-CDソフト全382本を完全収録!!
各ソフトの詳細解説のほか、周辺機器、攻略本、裏技なども完全網羅!!
これ1冊ですべてがわかるメガドライブユーザー必携ブック!!

CONTENTS
☆アクション ☆シューティング ☆スポーツ ☆シミュレーション ☆RPG ☆レース ☆アドベンチャー ☆パズル ☆テーブル ☆クイズ ☆ピンボール ほか

SOFT BANK MOOK
ALL SOFT CATALOGUE
'88.10.29 ▶ '93.11.30
定価950円
発行 ソフトバンク株式会社

The スーパーファミコン 編集部責任編集

好評発売中

スーパーファミコン オールゲームカタログVol.1

A5判・定価950円

'90年11/21〜'93年10/31までに発売されたスーパーファミコンソフト421本!を完全収録。弊誌で好評中のALL GAME CHARTの平均点をはじめ、各ソフトの概要、ポイント、攻略本など全データが、これ1冊でわかるぞ!!
発売済みのパッド、ジョイスティックなど周辺機器もあわせて紹介。

【内容】
アクション／シューティング／RPG／シミュレーション／スポーツ／テーブル／レース／パズル／クイズ／アドベンチャー／周辺機器 ほか

ALL GAME CATALOG
保存版
'90·11·21〜'93·10·31
定価950円
SOFTBANK MOOK

SOFT BANK ■定価は税込 ■お求めはお近くの本屋さんで
ソフトバンク株式会社 出版事業部 販売局：TEL03-5642-8100

どんな早ワザにも確実にレスポンス。CDアクセスも敏速。しかもTV[※1]もゲームも、このパッ

瞬動コードレ

WONDERMEGA

TVとゲームの確実操作がうれしい!
6B(ボタン)コードレス・パッド標準搭載

この便利さには、もう驚き。M2本体のオンオフやリセットも楽々ワンタッチ。TV[※1]のオンオフ、音量調整や、TV／ビデオの入力切換もできるんだ。しかもオプションのパッドを使えば、2人プレイだって楽しめちゃう。

※1. 国内10社に対応。ただしTVによっては対応しない機種もあります。

小さな文字やキャラの動きもクッキリ!
S端子採用の高精細画像

ワンダーメガは鮮明画像のためのS端子を搭載。だから小さな文字やキャラがクッキリ。ゲームの面白さも存分に味わえるのだ。

声の、音のライブ感に思わずドキッ!
1ビットDAC搭載の高音質

高級CDプレーヤーに使われている高音質用チップ(1ビットDAC)を採用。キャラのセリフやサウンドの迫力がダンゼン違う。

電子ブック、音楽CD、カラオケだって!
マルチメディア対応

メガCD&
メガドライブゲーム●
CD-Gカラオケ●
電子ブック対応●
CDプレーヤー●

電子ブックで情報をキャッチする。美しいCDグラフィックスでカラオケを楽しむ。高性能CDプレーヤーとしてピュアサウンドを聴く…。いろいろ遊べて、なんとも お得!

情熱。感動。サッカー。ビクターは応援します。

日本ビクターは1994 FIFA/ワールドカップUSAの公式スポンサーです。

日本ビクターは2002ワールドカップ日本招致活動に協賛しています。

ビクター ワンダーメガ M2

RG-M2　標準価格 59,800円(税別)

VICTOR CREATES IT. ●ビクターへのお問い合わせ、カタログ請求は、型名および住所、氏名、電話番号をご記入のうえ…[ビクターお客様ご相談センター]東京：〒113 東京都文京区本郷3丁目14-7ビクター本郷ビル TEL.03-5684-9311

ドひとつで操作できるのだ。

ス

占いも、英会話も…。つきない楽しみ！

電子ブックソフト対応

1枚のCD-ROMに、辞書数冊分のデータが詰まっている電子ブックソフトに対応。辞書や語学、ホビー、レジャーなどのさまざまなジャンルに、なんと140タイトル以上。これさえあれば、いろんな情報が手の内だ。

※2. 電子ブックデコーダカートリッジ(別売)が必要です。

WONDER LIBRARY

電子ブック
デコーダカートリッジ
RG-ED1 標準価格9,900円(税別)
＊適応機種／当社製WONDERMEGA
〈RG-M1〉および〈RG-M2〉

Victor
JVC
※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。
Amusecation
遊んだ方が、わかりあえるね。

驚嘆のV.R.(ヴァーチャル・リアリティー)体験ゲーム。この新感覚も、ワンダーメガなら迫力倍増。

夢見館の物語

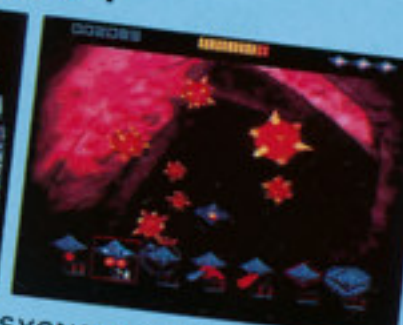
●メディア／CD-ROM●メーカー／セガ
●ジャンル／バーチャル・シネマ●発売／12月●価格／¥7,800(税別)

光る蝶が舞う満月の夜、何かが起こる…

特殊CG技術を駆使し、実寸の建築図面を用意した上で描き出された幻想的な洋館…。総ポリゴン数100万以上、完全ステレオPCM再生、360°連続展開される超美麗な映像は、未曾有の仮想現実感を約束する！

マイクロコズム

●メディア／CD-ROM●メーカー／ビクターエンタテイメント
●ジャンル／3Dシューティング●発売／'94年1月●予価／¥8,800(税別)

全編にシグノス社の誇るフラクタルエンジンを使用し、血管・肺などの人体内をリアルに描写。俳優の演技とCGの融合した映像も圧巻。脳内に注入されたマシンを破壊せよ！

ナイトトラップ

●メディア／CD-ROM(CD2枚組)●メーカー／セガ
●ジャンル／バーチャル・シネマ●発売／11月●価格／¥8,800(税別)

湖畔の別荘に仕掛けられた様々な罠を使って、事件に巻き込まれた5人の美少女を守れ！90分もの実写取り込み動画で展開する、インタラクティブ・サスペンス・シネマがいよいよ登場だ！

SEGA
MEGA CD　MEGA DRIVE
ワンダーメガは、メガCDとメガドライブ用カートリッジで、ゲームが楽しめます。

大阪：〒543 大阪市天王寺区小橋町10-16大阪ビクタービル TEL.06-765-4161 RG係へ。 日本ビクター株式会社

ファッショナブル&
カジュアルマルチメディアプレイヤー

WONDERMEGA RG-M2はこんなにイイぞ

ワンダーメガの多彩な魅力を再チェック

次世代機の話もいろいろ聞くけど、まだまだ今度の年末年始は、じっくりと楽しみたいメガドライブやメガCDソフトがたくさんあるよね。ただ、コタツに一度入ったらもう動きたくない季節だから、できることなら手元で何でも操作したい。そんなゲームライフ(?)をかなえてくれるコードレスパッドを標準装備しているのが、ワンダーメガRG-M2だ。

CD一体型だから、これ1台でメガドラ&メガCD、それに音楽CDやカラオケなど、いろいろ楽しめちゃう、まさにマルチメディアプレイヤー。カジュアルなデザインも大好評で、ボディサイズも326×240×71mmとコンパクト、もちろん電源アダプターは1個だから、置き場所を選ばず、部屋の中がいつもスッキリとできる。

これだけイイところがあると、59,800円(税別)というお値段も納得してもらえるんじゃないかな。

でもこのM2にはまだまだうれしい機能がたくさんある。今回はその中から特に6つのチェックポイントを紹介してみよう。

CHECK 1 何でもできちゃうコードレスパッドが◎

通常のゲーム操作はもちろん、本体のパワーOn/Offやリセットができるコードレスパッド。これだけでも便利なのに、なんとテレビの電源やボリューム操作、ビデオ入力切り換えまで可能(国内10社の製品に対応)だから、ゲーム中はソフトの差し替え以外、これ1つですべて解決してしまう。対戦や同時プレイを楽しみたいときは、コードつきパッドを、1P側につなげれば、2人で離れたところから操作もできるしね。さらに音楽CDを聴くときにも、これを使えばテレビ画面をつけなくても、開始や選曲などのブラインド操作ができちゃうぞ。

操作範囲：直線7m、左右45度、上下30度　連続使用で35時間(アルカリ電池)

CHECK 2 鮮明画像のS端子標準装備が◎

映像信号の輝度(Y)と色(C)を別々に出力するS端子は、テレビ側のYC分離フィルターなどを通さずに済むから、色にじみが少なく、ドットもクッキリ! M2はこれを標準装備。対応テレビを使えば、解度の高い映像が楽しめるぞ。

CHECK 3 多機能CDプレイヤーにもなって◎

CDのデジタル処理部分にはPEM方式1ビットD/Aコンバータを採用し、優れたS/N比を実現。要するに専用CDプレイヤー並みの音質を再生できるってわけ。メカ部分も平均アクセスタイム0.8秒の高速サーチに対応した優れモノだ。

CHECK 4 ボイスキャンセラーでカラオケも◎

「V-CANCELER」は、音楽CDのボーカル部分を限りなく小さくしてくれる機能。つまりカラオケの練習や、BGMとして楽しむことができるのだ。もちろんカラオケ用CD-Gを買えば、自分の部屋が本格的なカラオケボックスになっちゃうぞ。

CHECK 5 便利な電子ブックソフトも使えて◎

「ワンダーライブラリー」(別売り9,900円)をスロットに差し込めば、たちまち電子ブックプレイヤーに。現在この規格対応ソフトは辞典・辞書、用語集、語学学習から、データベースまで140タイトル以上が発売中。音声再生も完全対応だ!

CHECK 6 電波障害自主規制基準適合で◎

コンピュータなどの製品は、テレビやラジオに影響を与える妨害波を出すことがある。M2は高周波を抑圧する回路や、セット内にシールドを設けるなどの対策で、VCCI(電波障害自主規制協議会)基準をクリア。周囲への配慮も大切だよね。

エリックのくぎづけ WONDERMEGA 体験記

メガドラソフトの対応ハードは、バリエーションが豊富で、皆さんもそれぞれの機能や価格、それに財布の中身を考えて、どれを買おうか、どれに買い替えようかと悩んでいることだろう。

私も、これまでの愛機が遊び過ぎで(?)調子が悪くなり、買い替えを決意した。修理すれば直せたけど、その間遊べないのは我慢できなかったのだ。

編集部で試させてもらって、ワンダーメガRG-M2に決めた。少々高いが、それだけの価値があると思ったからだ。

なかでもコードレスパッドには技術の進歩を感じさせる。私のマンションにはテレビ、ビデオ、衛星チューナー、エアコンなどのリモコンが10個以上もあって、いつも混乱しているから、最初はゲーム機にまでリモコンなんて絶対必要ないと思っていた。ところが、このパッドの存在は素晴らしい。ある程度テレビに向いていれば、どんな姿勢でも操作ができる。コードがあると本体からの距離や位置などに気を使わなくてはいけない。でも、これならテレビの前を誰かが通っても大丈夫だ(きわどい場面だと困るけど)。それに加えて本体がスリムだから、部屋がすっきりして、狭い日本のマンションではことのほかありがたい。

さらに私にとって嬉しいのは、ソフトのリセットと、本体やテレビの電源を遠隔操作できる機能だ。なぜなら、私はゲームに負けてしまうと、ヒステリーを起こしてゲーム機を殴ってしまう癖があるのだ(実はこれが、愛機の調子を悪くさせている他ならぬ理由なのだが……)。これなら、怒る前にすかさず消して、大事に至らずにすむ。

しかしこのハードの一番の魅力は、CD-ROMが気持ち良く使えることだ。入れ替えが手軽なのはもちろんだが、プレイ中の読み込みによる待ち時間がそれほど気にならず快適なのだ。カタログのスペック上では、特に差がないようだが、パチンコを極め、羽根モノが開く0.4秒の差がわかる私が感じるのだから、何か秘密があるに違いない。

細部まで研究されている、至れり尽くせりのマシンだと思う。そんなわけで、この買い物は大成功。MDソフトで遊ぶ機会が自然と増える毎日である。

CONTENTS

綴じ込み付録
SPECIAL PART2
ファンタシースター
～千年紀の終りに～

「アルシュリン」って薬なら石化をとけるって聞いた事あるけど…。

カバーイラスト・伊川英雄 カバーデザイン・渡辺 緑

SHOP DATA ゲームソフト売上げ TOP15

MEGA DRIVE MEGA-CD GAME GEAR

MD、CD、GGソフトの売上げ動行をANALYZE!!

今月は新作がそれなりに健闘を見せてくれたようだけど、まだまだ先月からの大作群が強い人気を保っていたみたい。最近はMEGA-CDソフトも安定した売上げをみせているそうだから、ユーザーもひと安心かな。もっと新作が出るといいよね。

1位 前回2位 シャイニング・フォースII～古えの封印～

セガ／'93年10月1日発売／8,800円／RPG／16M+B・2

6465 POINTS

実質的に発売月の集計となっただけに、大量ポイントを獲得。全体的な面白さも保証つき？

2位 前回1位 ストリートファイターIIダッシュプラス

カプコン／'93年9月28日発売／9,800円／ACT／24M

2138 POINTS

爆発力はないけど、コンスタントに売れてる定番格闘。まだまだ値崩れしてないのはエライ？

3位 NEW SOFT リーサルエンフォーサーズ

コナミ／'93年10月29日発売／9,800円／SHT／CD

1383 POINTS

別売り銃の発売が遅れてるけど、完売店も出るほどの人気とか。戦略性が味わえる1本だぞ。

4位 前回5位 ぷよぷよ

セガ／'92年12月18日発売／4,800円／PUZ／4M

815 POINTS

ついにメガドラ歴代3位の累計本数を達成。人気続行。

5位 前回4位 ガンスター ヒーローズ

セガ／'93年9月10日発売／6,800円／ACT／8M

798 POINTS

再販がかかってみんなも買えたはず。必見のデキだぞ。

6位 NEW SOFT Vay～流星の鎧～

シムス／'93年10月22日発売／7,800円／RPG／CD

694 POINTS

予想外に（？）売れた店も出た「Vay」。悪くはない？

7位 NEW SOFT コラムスIII 対決！コラムスワールド

セガ／'93年10月15日発売／8,000円／ACT／DC

622 POINTS

ほとんど対戦ものと化したIII。売れ行きは伸びず？

8位 前回3位 ソニック・ザ・ヘッジホッグCD

セガ／'93年9月23日発売／8,800円／ACT／CD

420 POINTS

賛否はあったけど、売れ行きはなかなか。オマケも○。

9位 前回6位 シャイニング・フォース外伝II～邪神の覚醒～

セガ／'93年6月25日発売／5,500円／RPG／4M+B・3

374 POINTS

GGユーザーはこれから入る？ 「I」も安くてお得。

10位 前回― シャイニング・フォース～神々の遺産～

セガ／'92年3月20日発売／8,700円／RPG／12M+B・3

368 POINTS

「II」につられてランクイン。シリーズ全部を買う人も？

順位	前回	タイトル	データ	ポイント
11位	前回13位	シャイニング・フォース外伝(名作コレクション)	セガ／'93年7月23日発売／5,500円／RPG／4M+B・3	324 POINTS
12位	前回7位	ぷよぷよ	セガ／'93年3月19日発売／3,500円／PUZ／2M(GG)	217 POINTS
13位	前回―	ランドストーカー～皇帝の財宝～	セガ／'92年10月30日発売／8,700円／A・RPG／16M+B・4	195 POINTS
14位	前回11位	シルフィード	ゲームアーツ／'93年7月30日発売／8,800円／SHT／CD	127 POINTS
15位	NEW SOFT	GGアレスタII	セガ／93年10月1日発売／3,800円／SHT／2M	104 POINTS

※上記ランキングは以下の協力店の集計を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は10月1日～10月31日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●キディランド向ケ丘店●TOYSHOPヤマシロヤ●メッセサンオー●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ●シータショップ溝ノロ●ブルート●ラオックス ザ・コンピューターゲーム館●わんぱくこぞう

SHOP DATA ビデオゲーム TOP5

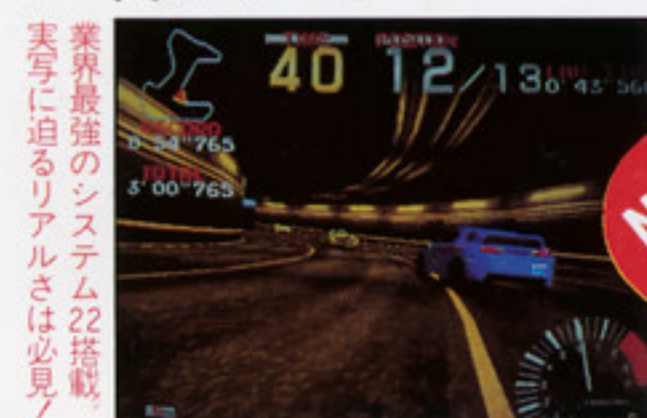
SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU!!

ナムコが満を持して放つ「リッジレーサー」が1位で初登場。2Dの格闘ものばかりのご時勢には、あの超リアルな3D映像はまさに衝撃的。今年はまさに3Dゲームの元年になりそう？

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	―	リッジレーサー	ナムコ
2	1	スーパーストリートファイターII	カプコン
3	2	餓狼伝説SPECIAL	SNK
4	―	アウトランナーズ	セガ
5	―	サイバースレッド	ナムコ
5	5	サムライスピリッツ	SNK

★調査協力店●キャンディ東大阪●プレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタイジア渋谷店●ニュー光●タイト・イン・スタジアム101・パイ・ロサ

1 リッジレーサー

業界最強のシステム22搭載。実写に迫るリアルさは必見！

NEW FACE!

5 サイバースレッド

システム21ながら、面白さはなかなか。タンクバトルが○。

USER DATA 移植希望ゲーム TOP20 ARCADE GAME PC GAME OTHERS

メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!

最近は大物ソフトの移植の陰で、中堅のいいソフトの移植も増えてきたメガドライブ。今月はこれまたひょっこりと「グラインドストーマー」の移植も決定だ。移植希望の超高い某格闘ゲームも来年には移植が実現する予定なので、期待すべし？

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
1	1	サムライスピリッツ	SNK NEO・GEO	145
2	4	スーパーストリートファイターII	カプコン VG	93
3	5	餓狼伝説SPECIAL	SNK NEO・GEO	92
4	2	餓狼伝説2	SNK NEO・GEO	35
5	6	プリンセスメーカー	ガイナックス パソコン	28
6	11	ウルフファング	データイースト VG	26
7	9	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア FC他	25
8	8	プリンセスメーカーII	ガイナックス パソコン	24
9	3	ワールドヒーローズ2	ADK NEO・GEO	23
10	—	ああ女神さまっ	バンプレスト パソコン	22
11	10	マッスルボマー	カプコン VG	21
12	7	天地を喰らうII	カプコン VG	20
13	15	キャプテンコマンドー	カプコン VG	19
14	13	スナッチャー	コナミ パソコン他	18
15	17	銀河英雄伝説	ボーステック パソコン他	15
16	14	ダークエッジ	セガ VG	14
17	19	超兄貴	メサイヤ PCエンジン	13
18	—	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス FC他	11
19	—	戦国エース	彩京・バンプレスト VG	9
20	12	スタークルーザーII	アルシスソフト パソコン	8

祝 グラインドストーマー

名前も内容も海外版だけど、これはまさしく「V・V」。超ハデ。

2 スーパーストリートファイターII

じりじり上ってきた移植希望。移植が実現する日は来るかな？

USER DATA 待望の新作ゲーム TOP15 COME ON! NEW MD CD SOFT

発売前のメガドラ人気ソフトをCATCH UP!!

最近は上位陣の顔ぶれにあまり変動がなかったけど、今月は「ベア・ナックルIII」や「アウトランナーズ」の画面が公開されたから、来月以降のランキングは結構変わってくるんじゃないかな？　来年にかけてもまだまだ話題がつきなさそうだぞ。

1位 前回1位 バーチャレーシング

セガ／3月発売予定／価格未定／RAC／16M+DSP

338 POINTS

これが2Pバトルモードだ!
開発もほぼ一段落した「V.R.」。今月は2画面分割の2Pバトルの画面を初公開だ。不自然さがほとんどないのはスゴイぞ。

2位 前回2位 ファンタシースター〜千年紀の終りに〜

セガ／12月17日発売予定／8,800円／RPG／24M+B・3

304 POINTS

ついに発売も間近に!
ついに今月発売される「ファンタシースター」。序盤よりも後半の盛り上がりが面白いんだけど、未経験者も楽しめるぞ。

3位 前回3位 夢見館の物語

セガ／12月10日発売／7,800円／VRC／CD

174 POINTS

ここまできたCG映像!
「ナイトトラップ」に続くバーチャルシネマ第2弾は、ちょっとしたホラーもの。話題のCG処理のスゴさも絶対必見。

※上のデータのポイントは11月号の読者アンケートハガキを基に編集部で算出したものです。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	—	龍虎の拳	セガ／1月14日	142
5	4	ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	セガ／3月予定	126
6	5	うる星やつら	ゲームアーツ／発売日未定	122
7	6	真・女神転生	シムス／2月18日	114
8	8	ぽっぷるメイル	セガ／4月予定	96
9	3	ラングリッサー2	メサイヤ／発売日未定	81
10	13	ロードス島戦記	セガ／3月予定	78
11	7	ベア・ナックルIII	セガ／3月予定	73
12	12	イース・マスク・オブ・ザ・サン(イースIV)	セガ／発売日未定	64
13	—	信長の野望・覇王伝	光栄／2月25日	61
14	9	パノラマコットン	サクセス／4月予定	60
15	—	ソニック・スピンボール	セガ／12月10日	57

CHECK!

4 龍虎の拳

ズーム処理はなくなったけど、対戦色が強くなってグーだぞ。

11 ベア・ナックルIII

乗り物あり分岐ありと楽しさ倍増。新キャラもイケる。

お買い得一本勝負！

BEメガドッグレース

BE MEGA DOG RACE IS VERY USEFUL FOR BUYING NEW RELEASE MD CD G.G. SOFT

'93年はカプコンの参入から新機種の発表まで、とにかくいろんなことがあったけれど、「シルフィード」や「ガンスター」など、いいソフトがたくさん登場した1年だったよね。そんな1年間の締めくくりの今月のドッグレース、なんと大量19枠でお送りするぞ。

ACT…アクション
SHT…シューティング
RPG…ロールプレイング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A・RPG…アクションロールプレイング
PIN…ピンボール
QIZ…クイズ
ETC…その他

このコーナーの見方

オッズは10段階評価。4人の審査員のオッズの平均点で犬を走らせています。犬ゲージに多くの犬が並んでいるほうが総合評価は高いこととなります。なお、このコーナーは完成品、および80％以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですので、「違うじゃない！」と言われても困ります。1つの「参考意見」として考えてください。

1枠 ソニック・スピンボール

12月10日発売

セガ／6,800円／PIN／8M

4人交互プレイあり

あのソニックがピンボールになったアメリカ生まれのニューアクションゲーム。エッグマンに侵略された惑星モビアスを救い出せ!!

平均オッズ 6.25

2枠 ドラゴンズ リベンジ

12月10日発売

テンゲン／7,800円／PIN／8M

パスワード制／1人プレイのみ

テンゲンが贈るオリジナルピンボールゲーム。4つのエリアにひそむモンスターを倒し、仲間を救いだせ。マルチボールのボーナスあり。

平均オッズ 7.5

Game Beginner Girl 青山ようこ

この号が出る頃、○回目(笑)の誕生日を迎えます。そろそろうれしくないんだけど、プレゼントをもらったり、友達が美味しい物を食べさせてくれたりすると、「やっぱりイイもんだ」と思ってしまいますね。

ソニック・スピンボール： ソニックシリーズ、次は何が来るかなぁと思っていたら……。ピンボールって意外と合うんですね。でも、いつもの凝った仕掛けやハデでカラフルな演出が少なくて寂しい。動きもピンボールらしくなくて、ゆっくりすぎるのも残念。テイルスくんもアレだけ？ **7**

ドラゴンズ リベンジ： ピンボールは結構好きな私だけど、これはハデだし、カルトっぽい演出もなかなかカッコよくてウレシイですね。ボールの独特の跳ね返り方やフリッパーに当たった時の手ごたえも、かなりリアルにできています。台揺らしの荒技(？)も意外と激しくてビックリ！ **8**

Foreign Game User OLIX光治

世の中CD-ROMが人気のようで、家のAT互換機にも導入しようか迷っている。とりあえず遊びたいのは、Lucas Artsの「Rebel Assault」なんだけど、MEGA-CD版のデキがよければいいか。

ソニック・スピンボール： ソニックを使ったことで、本物のピンボールにない可能性ができ(かけ)ているが、実際のゲームはスピード感や操作感、動きの不自然さなどが目立ち、まとまりがない。それにこの程度の内容では、ソニックである必要性もあまり感じられない。もっと練れていれば……。 **6**

ドラゴンズ リベンジ： これはいいぞ。確かに見ためや、遊んだ感覚などはナグザット系ピンボールに近いかもしれないが、特殊面ではマルチボールを採用していたり、面構成も上下だけでなく左右にも広がりがあったりと、新しい要素も多い。海外系の絵柄も意外とマッチしてていいよ。 **8**

Game Mania Group ハイローラーズ

我が愛機、NSR改が深夜の首都高で焼きついた。プラグとピストンが溶け、エキパイが真っ赤に焼けていた。クレームでホンダに出したが、回し過ぎで修理費は自腹。'94年型に買い替えようかな（渋谷）。

ソニック・スピンボール： ソニックがピンボールってのはアイデア勝ちでいいのだが、ゲームとして見るとアクション部分とピンボール部分のメリハリがなく、イマイチ燃えられなかった。ハデさのない面構成も問題があるが、ソニックらしくないスピード感も問題あり。全体的に未消化。（作） **6**

ドラゴンズ リベンジ： 往年の名作ピンボール「デビルクラッシュ」を彷彿させる内容だ。このゲームのファンタジックな世界観やグラフィックの美しさは、プレイしていてとても心地よい感じがして、ついプレイ時間が長くなってしまう。ハイスコアが保持できないのが非常に残念。（渋） **7**

General Game User ジャムおじさん

最近やたらと聞くいろんな方面の新ハード話。来年は間違いなくそれらのハードが争うんだろうけど、今の状況を見るかぎり、まだメガドラはいいソフトが続いてるみたい。今年最後の買い物はどうするかな。

ソニック・スピンボール： 今回のソニックは基本的に海外生まれのゲームなんだけど、正直なところ、これをこのまま日本で出すのはどうかなぁ～って感じだ。キャラクターもアメリカ風の濃い顔になってるし、ゲームもあまり緊迫感がないし…。逆にこの味がウケるかもしれないけど、う～ん。 **6**

ドラゴンズ リベンジ： オリジナル作品にしては、良くできてるね。3つあるボーナス面のおかげで、意外とボリュームがある気がするし、スピード感も合格だ。ボールの動きやフリッパーの細かい動きが気にならなくもないが、海外っぽい合成音と雰囲気の良さで帳消し。飽きも来ないよ。 **7**

3枠

12月10日発売

ブギウギボーリング

ビスコ 6,800円 SPT 4M

4人対戦プレイあり

メガドラ初のボーリングゲーム登場。4人のキャラ、9種のボールの重さ選択など好みも自由。スペア、ノーマル、ボーナスの3つのモードあり。

平均オッズ 5.5

キャラが子供っぽいし、もっと個性的だったら良かったなぁ。操作は簡単だから、コツさえつかめばすぐにハイスコアが出せるようになります。でも逆に、慣れてしまうと物足りなさも出てきちゃう。遊ぶなら対戦、それもノーマルよりもスペアのほうが熱くなれそう。 **6**

やっと発売されるこのゲーム。ボーリングの基本的なものはだいたい入っているから、それなりに遊びやすさはある。でも、カーソルのゲージを往復1回で決めなければならないことや、ピンの倒れ方がやや不自然なのはちょっと…。手軽なのはいいが、絵がイマイチ。 **5**

ゲームはオーソドックスな作りで目新しさはないが、対戦で遊ぶとやっぱり盛り上がる。レーンに変化を持たせてパターン化を防いだのも○。ただあまりに地味でおもちゃっぽいグラフィックや、アカ抜けないキャラの表情はどうも…。微妙な駆け引き感も薄い。(ロ) **6**

6月号で1度評価したけど、結局仕様が変わったので再評価することになったこのゲーム。でもキャラがお子様っぽく変更され、操作がややシビアになった以外はほとんど変化がないみたい。音の悪さや、アバウトな操作感、変なアドリブも同じ。惜しいデキだなぁ。 **5**

4枠

12月17日発売

Jリーグプロストライカー完全版

セガ 8,800円 SPT 8M

バックアップ(1) 4人同時プレイ

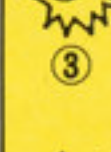
好評発売中のサッカーゲームが、'93年度Jリーグセカンドステージ開幕時の最新選手データとオールスターモードつきで登場。タップも同梱。

平均オッズ 7.0

サッカーゲームのほうも、どんどんイイものが出てきますね。ボールをキープしている選手名が随時表示されるので、つい好きな選手に球が行くようにしてしまうんだけど、フリューゲルスのキーパー森さんのファンなので、常にピンチ状態に(笑)。動きもいいよ。 **6**

前作からの違いはそれほど感じられないものの、多人数プレイ用のタップが付属して価格据置きというのはうれしいね。でも、せっかく実名なのに自分の選手以外の名前があいかわらずわかりにくいのは残念。とはいえ、メガドラで一番遊べるサッカーなのは確かだぞ。 **7**

前作にはリティもビスマルクもいなかったから、今回データや選手が更新され、オールスター戦も入ってきたってのは、まぁ当然の処置だろう。しかし、前回買ったヤツの立場は？って感じもなくはない。ま、今出てるゲームの中では最新だから許せるか。(作) **7**

もともとデキが良くて、評判もいい作品だけに、この時期のこういった配慮はうれしいよね。内容的にも、足がやや速くなって点が入りやすくなった、ボールのトラップもより現実に近くスムーズにするようになったなど、改良されてるのも○。ファンなら必携だね。 **8**

5枠

12月17日発売

ファンタシースター 千年紀の終わりに

セガ 8,800円 RPG 24M

バックアップ(3) 1人プレイのみ

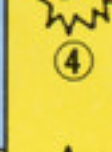
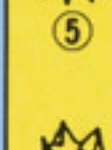
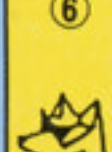
セガのRPGの代表作の最新作登場。「II」の世界大崩壊から1,000年、ハンターのルディ達の活躍を描き、アルゴル太陽系の謎が全て解明される。

平均オッズ 8.0

正統派で古典的なゲーム性+流行のアニメ調の絵など、RPGファンであれば、とりあえずプレイしておきたい作品ですね。シリーズものだけにシステム的な変更は少ないようですけど、音楽はもっと斬新さがほしかったな。私のように前作を知らなくても楽しめますよ。 **8**

個人的にこれは買い。元祖やIIのグラフィックの雰囲気を受け継いでいる点や、シナリオのテンポがいい点、会話中のカットにイヤミがない点など、メガドラのRPGにしてはめずらしく大衆向けの雰囲気がうれしい。ファンならなお楽しめる後半の演出の数々もサスガ。 **9**

まず目を引くのが、漫画のコマ割り風に見せる演出。これはなかなかいい。だが、戦闘シーンやシナリオの新鮮味や感動は薄れた気がする。謎解きもほとんどないので、ファンの人は後半にならないと面白くないだろう。マクロコマンドも使い勝手はイマイチ。(ロ) **7**

正直なところ5年前のIIから改良はあれど、進化はなしという感じだ。でもIIより人間関係はしっかりしてるし、すべての謎が解ける王道パターンもいい。何はともあれ、総集編的な作品なのでファンは買いかな。サブイベントのハンターの仕事は結構楽しめるよ。 **8**

6枠

12月17日発売

ジャングル・ストライク

EAビクター 8,900円 SHT 16M

パスワード制 1人プレイのみ

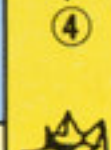
あの「デザート・ストライク」の続編登場。テロリストのキルババJr.らに占拠されたワシントンD.C.をはじめ市街地、雪山と戦いが展開する。

平均オッズ 6.5

う〜ん。何本やってもヘリものの操縦ってムズいし、慣れないなぁ。ハイローラーズの面々が喜々としてやってるところを見ると、やはりマニア向けなのかなぁ(笑)。副操縦士の選択や、弾数が限られてるなど、頭も使いまくるゲームです。私はストレスたまったな〜。 **6**

前作「デザートストライク」より、格段の進歩を遂げたグラフィックはいい。ただゲーム自体は前作以上に難しい。特にミッションが具体的ではなく、わかりにくいのはツライ。でも雰囲気を楽しむゲームだと割り切ればいいか。サウンドもグレードアップしてるしね。 **5**

前作が好きな俺はすごく面白く遊べた。システムや操作は前作と変わりないが、乗り物やマップ構成がエアバイクやステルスなど、いろいろ変わって面白いぜ。もっともこの乗り物がクセモノなんだけどな。人間が見づらいのも同じだが、前作が好きなら買いだ。(作) **8**

基本的なノリは「デザートストライク」と同じだけど、途中でいきなり操作感覚の違う兵器に乗り換えて戦うのはなかなか面白いね。全体的なノリも前作よりアカ抜けてるし、取り込み映像も○。でもちょっとムズすぎかな？ 前作を楽しめた人にはお勧めできるね。 **7**

7枠

12月25日発売

オーサムポッサム

テンゲン／6,800円／ACT／16M

コンティニュー制／1人プレイのみ

おしゃべりネズミのオーサムが、自然環境を破壊する科学者ドクター・マシーノに立ち向かう。各面の最後には環境問題のクイズが出題される。

平均オッズ 5.5

ゲームをしながら環境問題に親しんでもらおう、という試みはわかるんだけど、ゲームがムズイのでついつい「このトラップはどうなってるの？」と、目先の仕掛けを考えてしまうの(笑)。キャラの動きは粗いけど、サイに乗るのは面白い。動物ものが好きなら。 **6**

環境保護を訴えているらしいけど、面クリア時の環境クイズ以外は別に意識することがないのが残念。ゲーム自体はアクションが不完全な感じで、操作感覚が不自然なうえ、難易度のバランスも悪い。せめて登場キャラの個性がもっと強ければ、先が見たくなるのだが。 **5**

第一印象は、動きの粗い「ソニック」。ジャンプボタンの反応も鈍いし、ジャンプ中もヘンに慣性がついているためかなり操作もしづらい。しかしそこはテンゲン、オーサムがバリバリしゃべるという演出でこの欠点をカバーしている(？)。バ◎ゲー愛好家向けか。(ロ) **6**

テーマを見ると真面目っぽいけど、じつはゲームのほうはかなりバ◎っぽさが漂ってる(笑)。でも、環境問題どうこうよりも、まずはアクション部分のデキが悪すぎるのは残念。特に踏んずけ攻撃は、当たりが曖昧でツライ。クイズだけ解いてるほうが面白いかも。 **5**

8枠

12月17日発売

メタルファング

ビクターエンタテインメント／6,800円／RAC／4M

パスワード制／1人プレイのみ

人体改造を施された者が命をかけて“サイバーシティ”で戦うレースゲーム。3〜4台からなるチームを操り、レースの勝利を目指す。

平均オッズ 5.5

ゲーム自体は慣れるまで、どうしていいかサッパリわからなかったけど、自機の操作方法やルールがわかると結構面白くなりました。特に相手を壊してイイのは、ガゼン燃えてしまいますね。グラフィックは、ちょっと不気味だけど、いい味出してると思うなぁ。 **6**

レースゲームかと思ったら、ちょっと違うものだった。団体戦とも言える、斬新なゲームシステムは面白いが、結局ただ走り回るだけで、面白味に欠けるのが残念。選択時の選手は個性的だけど、ゲーム中では全然画面に出てこないし。トレーニングモードでもあれば。 **5**

やっと出るね。雰囲気やシステムは時代遅れっぽいが、グラフィックは上手くて良い。ゲームは単調ではないのだが、システムがスリムすぎるので、繰り返し遊んでいるとやや飽きがくるかも。2人対戦も2Pがツラく、ムリなところがあるし…。あと1歩だぜ。(作) **6**

サイバーな設定やBGMはなかなかいいものがあるね。でも、ゲームのほうはあまり刺激がなく、チームの車をやりくりして次のレースに挑む繰り返しに終始しちゃう感じ。もう少し選手の個性とか、ライバル関係とか出ていればよかったが。スピード感も少ないしね。 **5**

9枠

12月17日発売

遙かなるオーガスタ

T&Eソフト／8,800円／SPT／12M

バックアップ(10)／4人まで対戦可能

名作3Dポリゴンゴルフゲームがついにメガドラにも登場。実在する名門オーガスタを忠実に再現したコースを4つのモードでプレイする。

平均オッズ 7.25

世界中のトーナメントの頂点に立ち、毎年生中継もされるあの名門オーガスタのコースを家で楽しめるというのが、このゲームの醍醐味ですね。リアルでしっかりしたシステムは、やはりひと味違うけど、その分甘さもあまりありません。本格派を望むならコレです！ **6**

ゲーム自体は変化なし。移植に際し、処理が高速化された様子もないし、キャディのコメントがしっかりしたわけでもない。もとが良くできたゲームだけに、基本システムはほぼ完全に近いが、やはりカクカクする画面は気になるところだ。安心感はあるけどね。 **7**

ゲームシステム自体は「ペブルビーチ」と同じ。パソコン版と比べても遜色のない移植がされているので、ゴルフ好きにはたまらない1本かも。現時点ではベストなゴルフシミュレーションだね。「ペブル…」よりオーソドックスなコースデザインもヨイです。(ロ) **8**

ゴルフゲームの基本とも言えるシステムは、ほぼ問題がないし、隅々にいたる設計も納得いくデキだ。すでにスーファミに移植されてるけど、これぐらいのデキのソフトはやはり定番で押さえといて損はないだろう。「ペブル」になかったストロボ機能は気持ちいいよ。 **8**

10枠

12月下旬発売

フラッシュバック

サンソフト／8,000円／ACT／12M

パスワード制／1人プレイのみ

海外でヒットしたポリゴンアドベンチャーの移植。ある重大な秘密を知ったため、記憶を消された銀河連邦の調査員コンラッドが、活躍する。

平均オッズ 7.25

何の予備知識もなくゲームを始めてしまうと“なにがなんだかわかんな〜い状態”に陥ります。とにかくマニアックで、渋いゲーム。好きな人には、応えられないのでしょうね？　でも難易度はハードだから、面白さがわからないと、どうにも持てあましてしまいます。 **6**

このサイバーな設定といい、某ペルシャ以上のなめらかな動きといい、好きな人にはたまらんソフト。私も買っちゃいます。ただ操作が思ったより複雑で、マニュアルを読まないと、まずクリアは不可能。パスワード制だけど、単純で覚えやすい文字列なのがグー。 **8**

スーファミ版は某社で攻略本を手掛けたので、そのすべてを知っている。比べて言えば、メガドラ版のほうが操作性がいい。キャラクターの動き、ゲーム全体の流れが“軽い”のだ。効果音もこちらのほうが重厚で、よりこのゲーム独自の雰囲気を醸し出している。(渋) **7**

カッコいいデモ、走り、射撃し、回転するなど、素晴らしすぎる動きを見せるポリゴンキャラは、まさに必見のものがあるね。ほとんどヒントが出ず、アクションも上級者向けなので結構な腕と根気がいるが、解けた時の喜びはひとしお。でも初心者にはイマイチかも。 **8**

11枠

12月24日発売

バトルマニア大吟醸

ビック東海／7,800円／SHT／8M

コンティニュー制／1人プレイのみ

おなじみ大鳥居マニアと羽田マリアが、活躍する痛快ギャグシューティングの続編。「鬼哭戦車」を完成せんとする鬼哭斉に立ち向かう。全8面。

平均オッズ 6.5

第一印象は「う～んバトルマニアだなぁ(笑)」。あいかわらず動きも音楽も独特の味がありますね。ショットの撃ち分けという新システムは、SHTファンにはウレシイのかな？　初心者は慣れるまでちょっとキツい部分もあるけど、妙なノリが楽しくてやめられないの。 **7**

随所にギャグが満載されているが、個人的にはこの手の笑いにはついていけない感じだ。でも、ゲームの基本はできているので、普通のSHT好きにはいいかも。仕掛けに関しては、どこかで見たようなものが多く、感心できないが、設定が個性的だからいいか？ **6**

ストーリーや登場キャラクターを始めとする設定のマニアックさ(オタク度？)は、賛否両論あるけど、1つのシューティングとして見るとデキはかなり良い。前作のノリが好きだった人ならまず買いだろう。でも、絵にいまいちヘタなところが目立つのは残念？(ロ) **6**

いわば同人ノリのキャラには、好みが分かれそうだけど、今回は前作のシロウトっぽさに完成度が加わっていい味を出しているね。細部のこだわりも意外と良く、一部の処理落ちを気にしなければ、十分遊べるだろう。内容的にも、ほどほどのデキなので要チェック？ **7**

12枠

12月29日発売

魔天の創滅

講談社総研／8,900円／RPG／8M

バックアップ(1)／1人プレイのみ

謎の羽を背中に持つ青年アルナスは、育ての親の意志を継いで世界が混乱に陥った原因を究明するために冒険に出る……。フィールド型のRPG。

平均オッズ 5.5

まずは「え、これがメガドラのRPG？」と思える内容です。グラフィックも内容もスーファミとかのRPGっぽいのです。今までのメガドラのRPGって個性的なものが多かったのですが、これはまさにファミコン系の匂いがしますね。腰を落ちつけてプレイできますよ。 **7**

これはヘン。フィールドではBボタンでダッシュできたり、マップ構成に工夫がなかったり、変に引っかかる部分が多すぎる。処理も展開も全体的に遅めだが、基本的なシステム面で、一般的なRPGの重箱の隅をつつくようなものが多いのはどうかと思う。絵も雑すぎ。 **6**

画面の雰囲気はファミコン風でヘボイ。いかにもパーツをはめました的なスカスカしたグラフィック、エリアが変わると味方が一撃で倒されてしまうほど敵が強くなるというデジタルなバランスなどは、まるで5年前のゲームのようだ。序盤の展開も陳腐で残念。(ロ) **3**

出だしからして、壮大な物語っぽいが、実際のゲームはファミコン初期のRPGっぽいセリフに、ごく普通のシステムを使ったRPGといった感じだ。特に画期的なものもないが、レンタル屋というのは厳しすぎて借金が多くなるのはカンベンだなぁ。シナリオもイマイチ。 **6**

13枠

12月10日発売

夢見館の物語

セガ／7,800円／VRC／CD

バックアップ(4)／1人プレイのみ

セガが贈るバーチャルシネマ第2弾。CG風に描かれた不気味で謎めいた洋館で幻想的な物語が繰り広げられるファンタジック・アドベンチャー。

平均オッズ 8.25

さすがMEGA-CD。〝幻想的な世界〟というあやふやなものをここまで実体化できるんですね。暗い部屋&イイ音響で、この世界にドップリ浸かってほしいな。一応アドベンチャーとはいえ、謎も1～2カ所程度だけだから、映像を楽しむ感覚でプレイできますよ。 **8**

同系列と言える「ナイトトラップ」に比べ、ゲームとしての面白さもしっかりしているのがいい。絵ももちろんスゴイけど、いつの間にか物語の主人公になってしまう錯覚に、簡単に陥れる、演出の力が特にすごい。ミニマルな音楽も、雰囲気にバッチリ合ってて○。 **8**

ややカクカク感はあるが、取り込み風の映像は美しい。大きなドンデン返しがあるわけでもなく、普通のホラーものっぽい内容だが、ビジュアルを楽しむのなら文句なく素晴らしいゲームだ。声優の使い方も効果的で結構楽しめた。でも自由度は低いので覚悟だ。(作) **8**

まず驚くのはこれだけリアルタイムに質の高い映像を流しながら、あまりアクセスしないことだね。それゆえ、高い臨場感を味わうことができるわけだが、進み方次第ではいろんなセリフを聞ける。2時間ほどで終われるのは少々物足りないが、このデキなら満足かな。 **8**

14枠

12月10日発売

サイキックディテクティヴシリーズ Vol.4 オルゴール

データウエスト／7,600円／VCS／CD

バックアップ(1)／1人プレイのみ

ビジュアルカンバセーションソフト第2弾。サイコアナリスト降矢木和哉が、奇怪な連続殺人事件に巻き込まれる。DAPSリプレイ機能あり。

平均オッズ 6.25

CDだけあって、TOWNS版と比べてもあまり遜色のない仕上がりです。このシリーズ独特の雰囲気がバッチリ再現されてますが、少々古いゲームなので(?)、進めるのはチト面倒かも。個人的には「MS.DETECTIVE」も早く移植してほしいけど、残酷シーンは必見よ。 **7**

DAPSによるアニメデモは、同社の得意とするところだけあってサスガなデキ。文字が見やすかったりと、基本的な部分もよくできてて○。しかし、1場面に10回以上とか死ぬほどコマンドを入れないと先に進まないのは困る。DAPSリプレイはドラマとしてはいい。 **7**

シナリオ的には、イマイチな感じもするのだが、そこは演出の良さに助けられ、そこそこ楽しめる作品になっている感じがする。だが、凝った言い回しにしすぎで、純文学風のクドいスクリプトにはイライラさせられることも多い気がする。でも音はいいかも？(ロ) **5**

前半は自分で苦労しつつ、殺人事件を解いていくのだが、後半になると、人形劇風の展開に一変して何もやれなくなるのは、中途半端というよりこのゲームの味と言うべきか？　でも、セリフが静かなアニメとマッチしていて臨場感があるのは、いい。結末は意外すぎ？ **6**

15枠　12月10日発売
なぞぷよ2

セガ／4,500円／PUZ／2M
バックアップ(30)／1人プレイのみ

GGプラス1パックについていた限定版「なぞぷよ」がついに製品化。総問題数200。25面ごとにデモ画面も用意。30面ぶんの問題を記録可能。

平均オッズ 6.5

いまだぷよ人気は衰えず！といった感じ。ノーマルなぷよもやり始めると止まらないけど、なぞぷよも始めると、後1つ後1つって感じなんだよね。でも問題を作るのが楽しいレベルまでは、まだまだ。ぷよファンだけでなく、パズルマニアにもトライしてほしいな！ **7**

オマケじゃなく、製品として発売される「なぞぷよ」。これはファンならうれしいはず。このテの思考ゲームは、ゲームギアというマシンにピッタリなので、一家に1本揃えておきたいよね。ただ、あいかわらず何の飾りっけもないのはちょっと…。デモもイマイチ。 **6**

プラス1パックを買った人にしか遊べなかった「なぞぷよ」が、普通のGG ユーザーでも遊べるようになった点は◎。でも、このゲームって詰めもののわりに次に出るぷよが読みにくく、解くのにもかなり時間がかかるのはツライと思う。問題は多くていいが…。(ロ) **6**

200問全部が新問題で、しかもバックアップが30問分もできてしまうという、至れりつくせりの内容がうれしいよね。面によってつまらない問題が続くとか、偶然の積み重ねに頼る部分が多いとか指摘もあるけど、やれば楽しめるからいいんじゃない。ヒマつぶしに○。 **7**

16枠　12月17日発売
対戦麻雀・好牌II

セガ／3,800円／TAB／4M
コンティニュー制／通信対戦プレイあり

GG初期の麻雀ゲーム「好牌」の続編。7人の個性的な雀士と対戦するフリー対戦と13人の雀士と戦うトーナメント戦やリーグ戦も用意されている。

平均オッズ 5.75

これは、変わった麻雀ゲームがやりたい人向けかな。相手の牌が透視できるアイテムや、イケイケギャルが登場するなど、ハッキリ言って色モノです。だから普通の麻雀が強い人でも、案外ムズイかもね。通信対戦プレイも一応できるから、結構楽しめるんじゃない？ **6**

ゲームギアには意外と麻雀ゲームが少ないから、これはこれでいいのかも。通信ができるのもゲームギアらしいという点で○。ただコンピュータは、人の捨て牌をほとんど見ていないように思えるし、キャラクターの個性も変なのは残念。でも手軽な点は評価できる。 **4**

とにかく登場する雀士たちの性格設定が異常……というかノリが良すぎ。胸をプルンプルン揺らす姉ちゃんはいるわ、フザけた名前のキャラはいるわで、バ◎ゲー度ではGG ソフト中トップクラスだ。もちろん普通の麻雀としても遊べるので、要チェックかも。(ロ) **6**

とりあえず適度に遊べる麻雀という感じだね。インチキ麻雀ありなくせに、COMは意外と和がらないし、トーナメントやリーグ戦もそこそこ楽しめる感じだ。ゲームギアには「ぎゅわん自己」があるから、そこらと比べるとツライものがあるけど、対戦もできるからいいか。 **6**

17枠　12月17日発売
ドナルドダックの4つの秘法

セガ／3,800円／ACT／4M
コンティニュー制／1人プレイのみ

おなじみGGディズニーシリーズの横スクロールアクション。ペンダントの呪いにかけられた、スクルージおじさんを救い出せ!! 全4面＋α。

平均オッズ 6.5

ディズニーキャラの中で、ドナルドは特に好きなので、ハリキッてプレイしたのだけれど、ムズイ！ 蹴ったり踏んだり跳んだり…、忙しいのなんのって。せっかくのグラフィックも堪能するヒマがなくて残念。悪くはないけど、ドナルドに愛がない人はツライかも…。 **7**

こんな小さな画面なのに、ドナルドの表情が素晴らしく豊かなのがいい。ボスステージ(?)になると、操作方法がちょっと変わるのは、ちょっとわかりにくいけど、それを除けば全体的に単純で遊びやすい。ゲームギアには珍しい、まとまったアクションゲームだ。 **6**

もはや定番のディズニーシリーズ。キャラクターはよく動くし、ゲームの難易度もそこそこ。GGというハードを考えるとよくできたゲームだ。でも、本音を言うと最近のディズニー作品ってどれも内容が似ていると思う。そろそろ毛色の変わったヤツもほしい。(ロ) **6**

メガドラもGG も、ディズニーシリーズはセガの十八番的なソフトになりつつあるけど、今回のドナルドも、そういった意味ではデキは悪いほうじゃないと思う。でも、かわいいわりに意外とマップは意地悪だし、目新しさもそれほどない。ちょっと作りも雑かな？ **7**

18枠　12月17日発売
フェイスボール2000

リバーヒルソフト／4,500円／ACT／2M
コンティニュー制／2人通信対戦あり

ATARI ST版として発表され、海外でベストゲーム賞を総ナメしたアクションゲームのGG移植版。リアルタイムの3Dバトルが楽しめる。

平均オッズ 6.25

ハッキリ言ってコレはホントに単純なゲームですねぇ。背景も単純、キャラもニコちゃんもどきのみで、やることもニコちゃんを追っかけて撃ち回るだけ。けど、これが案外メチャ燃えるんですよね。要は鬼ゴッコみたいなものだけど、それがまた新鮮。単調だけどね。 **8**

海外ものらしく、なんだかヘンなキャラクターが活躍するゲームだ。システムは単純で、応用が効くと思うんだけど、ちょっと単純すぎて飽きやすいかな、という心配もある。また画面の動きがカクカクしていて不自然なのも残念。通信機能を使った対戦はまあまあ。 **4**

数年前の海外ゲームを移植したものなので、画面から受ける印象に古さを感じるのはしょうがないところ。でも、迷路の中を移動しながら繰り広げる敵フェイスとのバトルは熱い。1Pモードの"CYBER SCAPE"も、各面の仕掛けを解く楽しみがあって◎。(ロ) **7**

これは評価が分かれるソフトだね。ひとことで言えばただ撃つだけの単調なゲームなんだけど、一方で各面でヒントをもらって解いていく楽しみもそこそこある。これを単調で終わらせるか奥深さを見い出せるかは人それぞれだけどボクは前者。どうもう～んって感じ。 **6**

19枠

12月17日発売

モータルコンバット

アクレイムジャパン／4,800円／ACT／4M

コンティニュー制／2人通信対戦あり

米ミッドウェイ社の業務用格闘ゲームをGGに移植。500年に一度だけ行われる尚宗(シャンツン)の魔宮に、天空界から神拳を授かった6人の武闘家達が集結。

平均オッズ 7.0

アーケード版をプレイした人なら、この移植度の高さがわかるハズ！ あのうさん臭い雰囲気をよくぞGGでここまで、という感じですね。防御がスタートボタンということを除けば(でもそれが致命的なんだけど)、格闘マニアも納得のデキ。通信対戦もウレシイ！ **7**

どれだけ人気があるのかはわからないけど、編集部では評判のいい「モータルコンバット」。必殺技も一通り再現されているようだし、雰囲気もいい。でもやっぱりスタート防御の使い勝手に関しては、遊びやすいとは言えないね。ゲーム自体がいいだけにこれは残念。 **5**

インパクト度は数あるGGソフトの中でもトップクラス。これだけ巨大なキャラが動き回るというだけで遊ぶ価値はある。通常技の使い分けが特殊なことと、バックジャンプしながらの飛び蹴りでほとんどの敵を倒せるというアルゴリズムの甘さはあるが、許す。(ロ) **8**

キャラが6人に減ってるとか、「ストII」よりも大味とか、細かい部分の難点はあるけど、あれだけのデカキャラがGGでリアルに動くのはスゴイよね。ゲームのほうは背景がやや少なくて飽きが早いかもしれないが、対戦としては面白い。取り込み風の怪しさも○。 **8**

⑦ ⑥ ⑤ ④ ③ ② ①

from BEメガ編集部

今年最後を飾るドッグレースは、なんと19本ものソフトが登場してなかなか賑やかだったけど、みんなの狙い目はどうかな？ とりあえずゲームギアの本数が多いことや、メガドラに中堅の良作が揃ってるのが目について、みんなもうれしいんじゃないかな。そんな中、オッズの高さでいくと「ドラゴンズリベンジ」「Jリーグプロストライカー」「ファンタシースター」「オーガスタ」「フラッシュバック」「夢見館」「モータルコンバット」あたりがいいみたいだけど、特に前人気も高い「ファンタシースター」「夢見館」は要チェックかな？ なんとか年内に出ることになった「戦国伝承」は来月ね。

	メガドライブ	メガCD	ゲームギア
GGは全部買い？	「PS」「魔天」の2本はRPGファンにはどちらもオススメ。「ソニックスピン」は、とりあえずファンなら……。「ドラゴンズリベンジ」「Jリーグ」は操作性もいいし、何回も楽しめるので、持ってて損はないと思いますよ。	先月の「ナイトトラップ」、今月の「夢見館」と、ようやくMEGA-CDならでは、と言えるソフトが充実してきたように感じます。「オルゴール」もなかなかの仕上がりだし、こういうソフトがもっと出てくると、ウレシイなあ。	ここ数ヵ月のGGのラインナップにはビックリ！ 特に今月は、どれも面白そうなものばかり。中でも「モータル」は操作に問題はあるけど、一見の価値あり！ 「ドナルド」はちょっとムズイけど、「なぞぷよ2」は期待通りのデキ。
PSがいいのだ	間違いなく「ファンタシースター」は買うぞ。元祖マークIII版から遊んでいるが、やっぱり元祖が一番、という私と同じ気持ちの人、一緒に買いましょう。あと「ドラゴンズリベンジ」もいい。編集部ではゲーム大会も予定されてるのだ。	Mac市場も含めて、いままでのいわゆる〝インタラクティブムービー系〟ゲームは、はっきり言ってすごいけど面白くないものが多かった。だけど「夢見館の物語」は違うぞ。特に演出がいいので、簡単に映像の世界に入り込める。	今回は5本ものソフトが発売される。どれもゲームギア向きの題材なのでうれしいね。個人的には、お手軽なアクションという感覚で遊ぶ「ドナルドダック」なんかがオススメできるかな。
年末の爆弾はどれだ	年末だけあって、今月は豊作。メジャー路線なら「ファンタシスター」「オーガスタ」「ソニック」、硬派なゲームを遊びたい人は「フラッシュバック」「ジャングル」などがオススメ。セガタップが付いてる「Jリーグ」も○。(ロ)	イヤッハー！ 作山軍曹サンダー！ ドッカーン！ だ。今回は「オルゴール」と「夢見の館」の2つだが、やっぱ「夢見」だろ。ゲームとしての完成度と絵物語としての完成度は違うが、見て楽しむってなら良い買物だ。ヒーハー！	GG野郎だったら、やっぱり「モータル」は買っておきたい1本。粗さは目立つが他のソフトにはない魅力がある。残りの4本もハズレはなく、そこそこ遊べるものばかり。対戦できるゲームも多いので、まずGG仲間を探してみては？
以上でも以下でもなし	今月は「ファンタシースター」だが、ボクのあの点数は、アレ以上でもなくてアレ以下もないという感じが率直なところだ。制作起点自体に古さを引きずる要因があったが、それは最後まで気になるんだよね。終わりは納得できたが。	MEGA-CDは本数がちょっと少ないのが気になるけど、今月の2本はどちらもMEGA-CDの機能を十分使ったソフトだね。特に「夢見館」の映像は、ゲームが短いなんて関係なく一見の価値はあるよ。「オルゴール」は好みで。	GGソフトもここにきて、サードパーティーソフトに再び活気が出てきたので、質量ともに充実してきた感じがするね。とりあえず今月は「モータルコンバット」を押さえようかな。メガドラ版がまだないだけに、これは買いだよ。

読者参加型企画

BEメガ 読者レース

Vol.34

JUDGEMENT OF THE READER
BY THE READER FOR THE READER

このコーナーはすべてのメガドラソフトを読者の方々に10段階で再評価(再評点)してもらい、全投票者の平均点を誌上で公開しようというものです。投票者の方にはピックアップしたゲームの評論家になってもらい、そのゲームの批評をする権利も与えられます。競馬新聞のようなノリで、皆さんのソフト購入にお役立てください。
＊各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でオッズ表に登場します。組織投票防止のため、応募券制度を採用しています。読者の方々の投票によってオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。
(今月号の締切は1月4日、当日消印有効です)。

オッズ表A

※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで(5位切捨て)表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価の高いものを上位にしてあります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	ガンスター ヒーローズ	ACT	9.1543
2	2	シルフィード	SHT	9.0578
3	3	シャイニング・フォースII ～古えの封印～	RPG	9.0504
4	4	ぷよぷよ	PUZ	9.0032
5	5	ぎゅわんぶらあ自己中心派2 激闘！東京マージャンランド編	TAB	8.9813
6	6	ストリートファイターIIダッシュプラス	ACT	8.9417
7	7	ゆみみみっくす	ADV	8.877
8	8	アドバンスド大戦略 ―ドイツ電撃作戦―	SLG	8.8711
9	13	ガントレット	A・RPG	8.8474
10	9	ベアナックルII 死闘への鎮魂歌	ACT	8.8466
11	10	シャイニング・フォース 神々の遺産	RPG	8.8176
12	11	LUNAR THE SILVER STAR	RPG	8.8168
13	12	サンダーホーク	SHT	8.7721
14	14	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	ACT	8.7364
15	17	THUNDER FORCE IV	SHT	8.6251
16	16	Jリーグプロストライカー	SPT	8.6198
17	18	ランドストーカー～皇帝の財宝～	A・RPG	8.6131
18	19	ラングリッサー	SLG	8.6072
19	20	天下布武 英雄たちの咆哮	SLG	8.5953
20	21	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	8.5591
21	―	ウイニングポスト	SLG	8.55
22	25	太閤立志伝	SLG	8.5428
23	22	スーパーファンタジーゾーン	SHT	8.5287
24	23	三國志III	SLG	8.5223
25	15	スラップファイト	SHT	8.4901
26	24	ファイナルファイトCD	ACT	8.4328
27	27	レッスルボール	SPT	8.3481
28	29	武者アレスタ	SHT	8.341
29	26	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	ACT	8.3333
30	28	アイラブミッキーマウス ふしぎのお城大冒険	ACT	8.3327
31	30	レンタヒーロー	A・RPG	8.3142
32	31	THUNDER FORCE III	SHT	8.3076
33	32	アリシア ドラグーン	ACT	8.2997
34	40	プロフットボール	SPT	8.2888
35	34	信長の野望・武将風雲録	SLG	8.2732
36	50	ロード・ラッシュII	RAC	8.2666
37	33	提督の決断	SLG	8.2658
38	36	炎の闘球児ドッジ弾平	SPT	8.2647
39	37	ふしぎの海のナディア	ADV	8.2582
40	39	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	TAB	8.1912
41	53	PGAツアーゴルフII	SPT	8.1724
42	42	ダイナブラザーズ	SLG	8.1702
43	43	スタークルーザー	ADV	8.1635
44	44	バトルマニア	SHT	8.154
45	46	ナイトストライカー	SHT	8.1415
46	35	慶応遊撃隊	SHT	8.1351
47	38	エコー・ザ・ドルフィン	ACT	8.1294
48	41	ザ・スーパー忍II	ACT	8.1157
49	48	スーパーモナコGP	RAC	8.103
50	47	ワンダーボーイV モンスターワールドIII	ACT	8.0972
51	45	チェルノブ	ACT	8.0966
52	49	マーブルマッドネス	ACT	8.0833
53	55	デビルクラッシュMD	PIN	8.0819
54	54	ザ・スーパー忍	ACT	8.0686
55	51	F22インターセプター	SHT	8.0653
56	56	スーパー大戦略	SLG	8.0651
57	57	重装機兵レイノス	ACT	8.0623
58	60	球界道中記	SPT	8.0563
59	52	ニンジャウォーリアーズ	ACT	8.0515
60	62	鋼鉄帝国	SHT	8.0497

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。
※緑字のソフトはMEGA-CD用ソフトです。

◎本命穴馬紹介 まさに勝ち馬？

21着 前回― ウイニングポスト

光栄／'93・9・17
9,800円／SLG／CD

全投票平均点 8.55
本誌の平均点 6.25

馬を走らせる喜び、育てる喜び、そして名馬を作る喜びを味わうことができ、自分の馬にも感情移入がしやすい。またオグリキャップやトウカイトイオウなどの名馬が種馬として出てくるので、競馬ファンにはたまらないデキ。アクセス回数が多いのはいただけないが、まさに一生遊べるゲームといえる。(長野県・清水一樹・18歳)調教師や馬主がいつまでも変わらないのは気になるが、馬や騎手が変わっていくのはいい。ただ全体的にノロく、特にレースシーンはツライ。(埼玉県・高橋鉄也・16歳)
★徐々に盛り上がる光栄お得意の展開。充実感も高いぞ。

○対抗馬紹介 麻雀としては普通？

112着 前回― 雀豪ワールドカップ

ビクターエンタテインメント／'93・8・27
8,200円／TAB／CD

全投票平均点 7.6
本誌の平均点 6.5

牌が見にくい／　これは最大の欠点では？　上家と下家の牌は索子(ソーズ)が別のに見えるし、いちいち「はい」か「いいえ」か聞いてくるのもミスりやすくて×。でも、半荘(ハンチャン)は早いし、結構長く遊べそう。対戦者の顔にまったく個性がないのは面白くないが、人の打ち手を覚えるという機能は面白い。けど、やってみたら本当かなぁって感じ……。(京都府・岩村幸政・21歳)本物指向の作りはいいが、しゃべりもないし、物足りない感じ。でも麻雀部分はよくできてるのでぜいたくかな？(大阪府・中瀬尚良)
★地味だけど細かいデータが残せるのは○。デキも合格？

△対抗穴馬紹介 もう一歩で「名作」になれた「対抗単穴」。好きな人にはオススメできる？

137着 前回― ウィザード・オブ・イモータル

EAビクター／'93・8・10
9,800円／ACT／16M

全投票平均点 7.3636
本誌の平均点 6.5

なまめかしく見事な死にっぷりを見せる敵、変なセリフの数々、妙にリアルな雰囲気(ふんいき)など、ハマればドップリ浸(ひた)れるものがある。とにかく不親切で、慣れるまでは超陰険なトラップにハメられっぱなしだが、シブい世界は味があって良い。(千葉県・中嶋稔・20歳)ゲーム本編が映画みたいに世界観がしっかりしており、簡単にク○ゲーでは片づけられない魅力がある。でも、あれだけ苦労して解(と)いたわりに、えらくエンディングが簡素なのは肩すかしをくらった感じで残念。(東京都・平正一・18歳)
★好みの分かれる異色作。夢に出そうな残酷(ざんこく)描写は必見。

137着 前回― 笑ゥせぇるすまん

セガ／'93・9・17
7,800円／ADV／CD

全投票平均点 7.3636
本誌の平均点 6.0

アクセス回数が多いのは、他のこのテの作品などで慣れているから許せるが、アニメーションがかなり粗(あら)いのがツライ。同じ絵の使い回しも多いし、音声もザラついている。原作に救われている感じ。(長崎県・浦川聡・19歳)アニメの自体デキはかなりいいほうなのでが、全体的にセリフの間が長く、ゲームのテンポがかなり悪い。よけいなミニゲームも意味がなくていらない感じ。(福島県・宮田康弘・19歳)シナリオがマルチでも1度終わるとやる気が起きずダルい。(滋賀県・飯島道男・18歳)
★原作が独特ゆえウケはイマイチ。テンポの悪さも残念。

オッズ表A・B・C寸評　一時休戦？　首位争い

まずは大作、優良、中堅作の集まってくるA・B・C表の動向だが、先月は続々と入ってきた最強のソフト群を前に、ランキングのほうも大幅な再編成が行われたけど、今月は逆に1位～8位までなんの変動もない結果に終わった。あまりの秩序の良さに、当面はこのランキングのままで進みそうな予感がするけど、どのソフトも若干ポイントを落としてきてるだけに、まだまだ予断(よだん)は許さないぞ。年明けには「ファンタシースター」がどこまでいくか要チェックだね。

●その他欄外 優子は今どうしてる？

251着 前回246着 ヴァリスIII

RENO日本テレネット／'91・3・22
8,400円／ACT／8M

読者 6.0956
本誌 6.5

音楽やビジュアルシーンはいいんだけど、中身があまり良くない。最初のほうは結構アクションも面白いものの、先に進むたびにつまらなくてかったるくなっていく感じ。キャラの使い分けもイマイチ。(京都府・古田義明・19歳)

【場外馬券場！】まずは恒例オッズ予想ゲームの当選発表だ。前回、3位で登場した「シャイニング・フォースII」のオッズは、9.0714だったが、これに一番近かったのは東京都の野上純くんだった(9.0713)。で、野上くんにはソフト1本送るぞ。おめでと。

△対抗単穴馬紹介

やっと登場してきたソフト群に、メガドラ唯一の将棋もの。似たソフトが多いのは気のせい？

222着 前回220着 将棋の星

ホームデータ／'93・10・31
6,700円／TAB／2M

全投票平均点	6.5102
本誌の平均点	6.0

本将棋よりも、アドベンチャーモードが意外と面白く、マークⅢの「天才バカボン」並みのギャグと音楽は楽しかった。コンピュータは玉を囲まず、ときどきムダな手を打ったりするので、守りきると結構カンタンに勝てるが、お経フラッシュ、キョンシー指しなどには腹が立つ。また、パスワードすらないので、一気にすべての敵を倒すのにはかなりの時間がかかる。エンディングを見るかぎり、すべての謎が解けないので、続編が出るかと思ったが、出そうにないので残念。（熊本県・伊東純男・17歳）
★見かけはバカだが将棋部分は意外と秀作？　暇潰しに。

223着 前回— サイボーグ009

RIOT／'93・7・30
7,800円／ACT／CD

全投票平均点	6.5
本誌の平均点	5.75

ビジュアルシーンは凝っているが、それ以外はまるでダメ。加速装置の戦闘も、もうひとひねりほしかった。009以外のサイボーグ戦士が使えないことや、9人のうちしゃべらないのが半分もいるのは許せないところ。また、説明書の白黒は一番許せない。（兵庫県・白山誠・17歳）いろいろ不満はあるものの、原作を知っている人には納得いく演出があるので良い。ＴＶと同じキャストの名セリフ集となっているので、カセット文庫としての価値はある。ファンは買い。（広島県・酒井明美・23歳）
★アクション部分はオマケか？　泣けるアニメは必見。

270着 前回— ジェームスポンドⅡ コードネーム・ロボコッド

EAビクター／'93・6・9
5,900円／ACT／4M

全投票平均点	5.8
本誌の平均点	6.5

体が伸びるアクションはなかなかのアイデア。マップで行き詰まった時、うにょ〜んと体を伸ばして抜け道を探せるのは面白い。グラフィック,BGMはそこそこだが、問題なのは難易度。楽しいのは最初の4ステージくらいで、後に行けば行くほど、難易度ゲロゲロ、ハマりまくりの海外ゲーム症状を呈する。最終面はほとんどクリア不能だし、エンディングも超ショボイ。（東京都・半場滋・24歳）オープニングとゲームオーバー時のデモが笑える。マ○オっぽいゲームだ。（福岡県・吉本昌志・18歳）
★バカバカしくて呆れる1本。操作性は普通で意外と○？

281着 前回— 007・死闘

テンゲン／'93・5・14
6,800円／ACT／4M

全投票平均点	5.7
本誌の平均点	6.5

完全な覚えゲームなので大味になりがちだが、ボンドのリアルなしぐさが笑いをさそい、そこそこ遊べる内容ではある。しかし4面しかないので、すぐ終わってしまうし、エンディングが"ボンドと美女と車1台"のグラフィック1枚なのにはビックリ。（新潟県・五十嵐勝志・24歳）動きがぎこちなく、最低なゲームだが、サメに食われるのだけは面白かった。（大阪府・松本誠治・17歳）一見地味、しかし渋くていい。「ローリングサンダー」に似てるけど、これは数段上。（山梨県・柴田哲也・22歳）
★ようやく登場の「007」。ゲームも攻略も渋い1本？

×要注意馬紹介

格闘ブームといっても、この顔には要注意？　昔の要注意馬をチェックだ。

316着 前回309着 北斗の拳 新世紀末救世主伝説

セガ／'89・7・1
6,000円／ACT／4M

全投票平均点	4.823
本誌の平均点	5.0

キャラはリアルになったものの、敵は陰険でワンパターンだし、サブキャラもセリフだけで単調すぎる。（千葉県・島田徹・18歳）とにかく演出面でのグレードタウンが目につく。「北斗の拳」ならではの数々の技がなく、ボスに対してのキメ技がすべて"北斗百裂拳"というのはさびしい。イライラするだけで意味のない迷路もいらない。（高知県・島田誠哉・21歳）ボスキャラとの対決の時までにパワーアップしなければならないので、何度も同じところに行くのが面倒だ。（東京都・金田淳・27歳）
★名作に続けなかった1本。対戦格闘編は出ないか？

344着 前回336着 ストリートスマート

トレコ／'91・7・19
6,800円／ACT／4M

全投票平均点	3.4698
本誌の平均点	6.0

ス○Ⅱの必殺技に似た技(？)があるが、爽快感がなく、効果音もヘボヘボな感じで、格闘してる気がしない。何にしても燃えない格闘アクションゲームだ。（京都府・磯谷尚艶・23歳）キャラが小さいし、迫力がない。蹴りだけでも、パンチだけでもクリアできるのは、僕がウマイのでなく、単にゲームが単調なだけ。ヒドイよ。（栃木県・山田祥太・18歳）キャラがペラペラで背景にまぎれて見えにくいのはなんとかしてほしい。キャラを代えてもあんまり意味がないのも困る。（兵庫県・坂田正治）
★初期ソフトのダ○ゲー。格闘ものにもいろいろあり？

場外馬券場 馬主の声

●「パワードリフト」はセガの新マシンより先に出れるか？（新潟県・ＩＭＯ・18歳）
●もっとタップ対応のゲームを出してほしい。「桃伝」「ボンバーマン」希望！（千葉県・横山博昭・23歳）
●「ウッドストック」の最初の町はどうやって出るんだー!!。（岡山県・三宅友彦・16歳）
●「シルフィード」を競馬ゲームと間違えたのは俺だけではないはずだ。（静岡県・中田藤弘・30歳）
●「ロードブラスターＦＸ」の舞台はアメリカなのに敵車は日本車ばかりだ。（茨城県・落合裕一・16歳）
●ケンに対するリュウのあいさつ"ハローケン（波動拳）"。（神奈川県・池田健朗・17歳）

オッズ表B

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
61	58	ベアナックル 怒りの鉄拳	ACT	8.0437
62	61	アイラブ ミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス	ACT	8.0344
63	59	メガシュヴァルツシルト	SLG	8.0185
64	66	魔法の少女シルキーリップ	ADV	7.9901
65	64	幻影都市 —ILLUSION CITY—	RPG	7.9861
66	63	ライズ オブ ザ ドラゴン ブレイド・ハンター・ミステリー	ADV	7.9837
67	67	三國志Ⅱ	SLG	7.9824
68	70	アウトラン	RAC	7.9685
69	74	カプコンのクイズ殿様の野望	QIZ	7.9657
70	71	戦場の狼Ⅱ	ACT	7.9592
71	75	ノスタルジア1907	ADV	7.9543
72	73	まじかる☆タルるートくん	ACT	7.9515
73	68	ロケットナイト アドベンチャーズ	ACT	7.9495
74	76	修羅の門	SLG	7.94
75	77	サンダーストームＦＸ	SHT	7.9397
76	72	餓狼伝説	ACT	7.9385
77	69	エクスランザー	SHT	7.9333
78	65	ロードブラスターＦＸ	RAC	7.9298
79	78	タイムギャル	ACT	7.9234
80	80	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	SLG	7.9231
81	81	シャイニング&ザ・ダクネス	RPG	7.923
82	87	大航海時代	SLG	7.8867
83	82	ジョー・モンタナⅡ スポーツトークフットボール	SPT	7.8833
84	84	ワンダラーズ フロム イース	A・RPG	7.8786
85	83	ジョー・モンタナ フットボール	SPT	7.8746
86	85	バハムート戦記	SLG	7.8662
87	86	中嶋悟監修F-1 スーパーライセンス	RAC	7.8571
88	79	メガロマニア	SLG	7.8333
89	88	鮫！鮫！鮫！	SHT	7.8322
90	99	バリ・アーム	SHT	7.8076
91	91	アイルトン・セナ スーパーモナコＧＰⅡ	RAC	7.797
92	95	ジャガーＸＪ220	RAC	7.7837
93	94	アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝	ACT	7.7548
94	93	ファンタシースターⅡ 還らざる時の終わりに	RPG	7.7523
95	96	ロード・ラッシュ	RAC	7.7313
96	97	ソーサリアン	A・RPG	7.709
97	98	アフターバーナーⅡ	SHT	7.7063
98	89	CRYING〜亜生命戦争〜	SHT	7.6923
99	90	江川卓のスーパーリーグＣＤ	SPT	7.6904
100	92	デザートストライク	SHT	7.6875
101	180	騎士伝説	SLG	7.6666
102	101	Ｆ１サーカスＭＤ	RAC	7.6613
103	109	チキチキボーイズ	ACT	7.6607
104	100	ゴールデンアックス	ACT	7.6603
105	103	聖魔伝説３×３EYES	RPG	7.6507
106	102	マスター・オブ・モンスターズ	SLG	7.6469
107	104	大魔界村	ACT	7.6271
108	106	コラムス	PUZ	7.6177
109	111	ＬＨＸアタックチョッパー	SHT	7.6153
110	108	スイッチ	ETC	7.6085
111	107	ボールジャックス	SPT	7.6078
112	—	雀豪ワールドカップ	TAB	7.6
113	110	ツインクルテール	SHT	7.5925
114	113	ゼロウィング	SHT	7.5755
115	105	グランドスラム	SPT	7.5747
116	112	クルードバスター	ACT	7.5733
117	118	エアーマネジメント・大空に賭ける	SLG	7.56
118	117	ランパート	SLG	7.5531
119	115	ダライアスⅡ	SHT	7.5487
120	119	スピードボール２	SPT	7.512
121	120	闘技王キングコロッサス	A・RPG	7.5115
122	114	トージャム&アール	ACT	7.5096
123	125	乱世の覇者	SLG	7.5094
124	116	サイドポケット	TAB	7.5
125	122	エレメンタルマスター	SHT	7.4853
126	124	空牙	SHT	7.4826
127	121	SEGA CLASSIC ARCADE COLLECTION	ETC	7.4766
128	127	ソーサルキングダム	RPG	7.4764
129	123	ビットファイター	ACT	7.4712
130	126	ヘルツォーク・ツヴァイ	SLG	7.468
131	130	ブライ 八玉の勇士伝説	RPG	7.4557
132	132	紫禁城	PUZ	7.4285
133	131	ジノーグ	SHT	7.4136
134	129	T.M.N.T. リターン オブ ザ シュレッダー	ACT	7.3902
135	133	グレイランサー	SHT	7.3883
136	134	グラナダ	SHT	7.3795

※当オッズ表には基本的にすべてのメガドラソフトを載せていますが、オッズ表に登場するまで（10票集まるまで）に時間のかかるソフトも一部あります。ご了承ください。

【場外馬券場２】お次の発表は、前回26位で登場した「ソニックＣＤ」の着順予想の結果だ。いろいろな前評判と予想屋の９着予想という暴挙に迷わされてか、この順位を予想してきた人はたったの14名だったのだ（予想屋くん、またかね…）。というわけで厳正な抽選の結果、ソフト１本プレゼントは神奈川県・田辺輝久くん、兵庫県・藤本雅和くん、長崎県・野口尋行くんの３名に決定だ。おめでとう。

オッズ表C

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズはやや高めになる傾向があります。初登場から2～3ヵ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
137	—	ウィザード・オブ・イモータル	ACT	7.3636
138	—	笑ゥせぇるすまん	ADV	7.3636
139	135	ゲイングランド	ACT	7.3603
140	139	エル・ヴィエント	ACT	7.3509
141	137	スプラッターハウスPART 2	ACT	7.345
142	128	スプラッターハウスPART 3	ACT	7.3385
143	138	ミッドナイトレジスタンス	ACT	7.3365
144	136	ドラゴンズアイ　プラス上海Ⅲ	PUZ	7.3333
145	140	スーパーバレーボール	SPT	7.3205
146	143	デビッドロビンソンバスケットボール	SPT	7.32
147	141	レミングス	PUZ	7.3
148	142	ストライダー飛竜	ACT	7.2937
149	144	プロホッケー	SPT	7.28
150	145	三国志列伝～乱世の英雄たち～	SLG	7.2781
151	173	三國志Ⅲ 〈MEGA-CD版〉	SLG	7.2753
152	147	アークス・オデッセイ	ACT	7.2664
153	146	ゴールデンアックスⅡ	ACT	7.2649
154	151	宇宙戦艦ゴモラ	SHT	7.25
155	149	ヴィクセン357	SLG	7.2481
156	148	Hard Drivin'	RAC	7.2465
157	150	マジンサーガ	ACT	7.2346
158	159	シムアース	SLG	7.2222
159	153	魔王連獅子	ACT	7.2129
160	156	NBAバスケットボール　ブルズVSレイカーズ	SPT	7.2
161	152	キングサーモン	SLG	7.1875
162	155	電忍アレスタ	SHT	7.1705
163	157	エイリアンストーム	ACT	7.1553
164	158	ローリングサンダー2	ACT	7.1185
165	154	スノーブラザーズ	ACT	7.1052
166	162	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	ACT	7.0736
167	168	ロードブラスターズ	RAC	7.0645
168	182	R.B.I.4 ベースボール	SPT	7.0571
169	172	パワーモンガー	SLG	7.0555
170	166	ロイヤルブラッド	SLG	7.04
171	164	ファイティングマスターズ	ACT	7.0343
172	167	ワールドカップサッカー	SPT	7.023
173	194	アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ	RPG	7.0212
174	160	ペーパーボーイ	ACT	7.0166
175	169	雷電伝説	SHT	7.0152
176	170	ちびまる子ちゃん　わくわくショッピング	TAB	7.0082
177	177	ホリフィールド・ボクシング	SPT	7.0
178	171	忍者武雷伝説	SLG	6.9968
179	175	THUNDER FORCEⅡMD	SHT	6.9915
180	174	ファステスト・ワン	RAC	6.9913
181	176	エアロブラスターズ	SHT	6.9644
182	178	オリンピックゴールド	SPT	6.9565
183	179	ヘルファイアー	SHT	6.9409
184	181	ガイアレス	SHT	6.9158
185	165	エリミネートダウン	SHT	6.88
186	163	ウルトラマン	ACT	6.8636
187	183	プロ野球スーパーリーグ'91	SPT	6.8628
188	187	マーベルランド	ACT	6.8521
189	184	Aランクサンダー　誕生編	ADV	6.849
190	186	ギャラクシーフォースⅡ	SHT	6.8487
191	188	雀偵物語	TAB	6.8425
192	189	アンデッドライン	SHT	6.8409
193	190	シャドーダンサー	ACT	6.8083
194	193	バトルゴルファー唯	SPT	6.8031
195	192	レインボーアイランド エキストラ	ACT	6.801
196	203	AYA サイキック・ディテクティヴ・シリーズ vol.3	VCS	6.7857
197	191	BLACK HOLE ASSAULT	ACT	6.7793
198	197	TEL・TEL スタジアム	SPT	6.7644
199	198	ワンダードッグ	ACT	6.7575
200	200	メガパネル	PUZ	6.7559
201	201	尾崎直道のスーパーマスターズ	SPT	6.746
202	199	プロ野球スーパーリーグCD	SPT	6.7454
203	204	デトネイター・オーガン	ADV	6.7439
204	202	ダイナマイトデューク	ACT	6.7403
205	205	ソル・フィース	SHT	6.7174
206	210	らんま1／2～白蘭愛歌～	ADV	6.7121
207	206	TOP PRO GOLF	SPT	6.7096
208	207	魔物ハンター妖子　第7の警鐘	ACT	6.7004
209	195	OutRun 2019	RAC	6.6857
210	208	太平記	SLG	6.6666
211	218	スライムワールド	ACT	6.6388
212	211	プリンス・オブ・ペルシャ	ACT	6.6307

名馬の厩舎

Written by ロンドン小林

これに賭ければ……Vサイン！

34R	12着	LUNAR THE SILVER STAR	出走回数	17
	親馬	ゲームアーツ	過去の着順成績	②①①①①④⑤⑥⑧⑦⑦⑥⑥⑦⑦⑪
	出生日	'92・6・26		
	売値	7,800円	本34レースの読者平均オッズ	8.8168
	馬場種別	ロールプレイング		
	馬体重	バックアップ(3)	BEメガ編集部の平均オッズ	8.0
	騎乗定員	1人プレイのみ		

おや　ずいぶん　若い旅人だね
ブルグから　来たのか‥‥
え？　メリビアに　行きたい？

厩舎情報 LUNAR ひとくちメモ

ゲームアーツのMEGA-CDソフト2作目(メガドラ全体では4作目)。MEGA-CD初の本格RPGを目指して開発されたこのソフトは、シナリオに重馬慶、キャラクターデザインに窪岡俊之を起用し、"ドラマチックRPG"の名をもって登場した。魔法の力に満ちた不思議な世界"LUNAR"を舞台に、四英雄の1人ダインに憧れる少年アレスの成長のさまが、数多くの冒険の中で描かれる。特に裏技はないが、アルテナの大神殿で10回連続寄付をするといいことがあるかも？

MEGA-CD本体を買った。さて、どのソフトを遊べばいいだろうか？　ハッキリ言って、カートリッジ作品同様、CD-ROM作品にもハズレは結構ある(読者レースのオッズ表Eを見りゃわかる)。でも、じつはハズレをつかまない確実な方法がひとつだけあったりする。それは…、「ゲームアーツのソフトを指名買い」すればいいのだ。MEGA-CDは確かにいいハードなんだけど、残念ながらその能力を生かしたソフトはまだまだ少ない。その点、ゲームアーツは、MEGA-CDの初期からソフト開発に携わってきたおかげで、アクセスタイムの短縮といった基本的な技術は当然クリアしてるし、制作側がゲーム作りに対してしっかりした考えを持っているから、「CD-ROMのゲームはどうあるべきか」をきちんと考えた作品をいつも作ってくれている。

で、そんなゲームアーツが「MEGA-CDらしいRPGとは何か？」を考えて作ったのがこの「LUNAR」なんだと思う。戦闘シーンに入る時にアクセスが気にならないほど短い、敵とのエンカウント率が低い……といったようにプレイヤーにストレスを感じさせない工夫は徹底したものを感じるし、「ふしぎの海のナディア」の作画監督である窪岡俊之氏を起用したことで、キャラクター的な魅力も成功していると思う。他のCD-ROMソフトだと、よく"オタク系のアニメ絵"が使われたりするけど、この「LUNAR」だけはファミコン世代にも受け入れられる品の良さを持っていると思う。RPGという人気の高いジャンルにおいて、このプロデュースの仕方は◎だ。

ところが、「LUNAR」の品の良さは、この作品の限界にもなってしまっている。すなわち、シナリオやシステム面でそれほど冒険をしていないのだ。このため「ドラクエ」や「天外魔境」などと比べると、ややインパクトで負けてしまっている。だから"MEGA-CDでしかできない大作RPG!!"という意気込みでプレイすると、そのあっさり感に意外ととまどってしまうことだろう。「シルフィード」で驚異の映像を見せた同社だけに、今度の「2」では、ぜひMEGA-CDらしい見せ方に期待したいものだ。

今回も書き手はロンドン小林だ。たのむから連絡よこせー、…寝るなー！

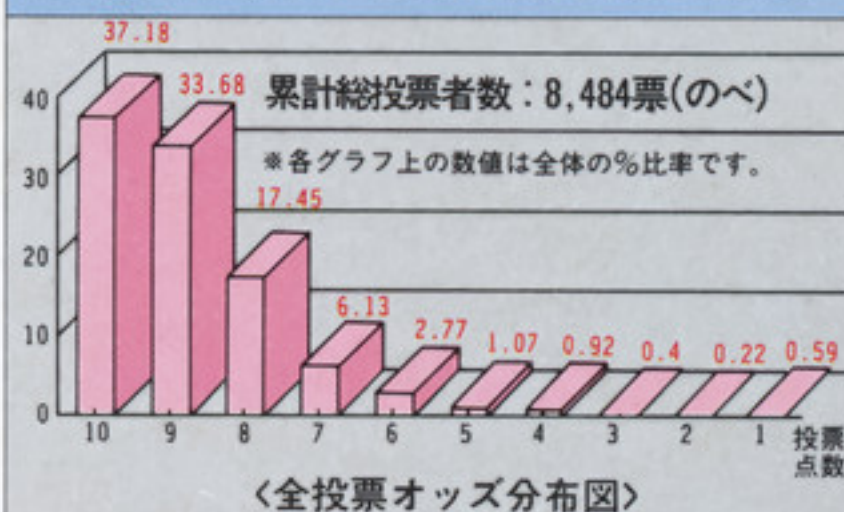
BEメガ データ馬券

初登場時は、惜しくも1位を逃したものの、その後4カ月連続1位を確保した「LUNAR」。MEGA-CDユーザー待望のRPG大作ということで、売行きも良好で、現在でも「シルフィード」を押え、MEGA-CDソフト累計売上げトップの座を保っている。再販は2回あり、入手は現在簡単。オッズ分布も10点、9点台が圧倒的に多く、支持の高さがよくわかる。

累計総投票者数：8,484票(のべ)

※各グラフ上の数値は全体の%比率です。

投票点数	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
%	37.18	33.68	17.45	6.13	2.77	1.07	0.92	0.4	0.22	0.59

〈全投票オッズ分布図〉

読者まかせろ！

LUNAR白黒情報

音楽、システムともにしっかりしてて良かった。でも、良く言えば「スタンダードなゲーム」、悪く言えば「初心者用でボスも弱いし、謎解きもなくて物足りない」て感じだった。「2」が出るなら期待したい。(兵庫県・広原哲也・15歳)とにかく短すぎて残念な感じ。各キャラの掘り下げが少なくて、それぞれの個性を生かしきれずに終わってしまっている。ルーナも結局最初だけだし……。オープニングは歌まで入れて頑張っているのに……。マップもスカスカな感じ。ああ…。(東京都・安生真・17歳)

発売から1年半経つだけに、今では評価もややキビしめみたい。やや中途半端な終わり方をしたラストを「2」ではどう見せてくれるか、期待したいね。

名馬に送る今月の格言　メガドラで遊べる数少ないRPGがコレ　追伸、でも声優さんは3人じゃ少なすぎ…

【謎の予想屋ワンチャンス情報局】今月は、別冊ソフトカタログ本の編纂に参加し、結構真っ白あしたのジョー的ムードの予想屋様だ。あまりに忙しくて本業の予想が惨敗みたいだが、今度出るカタログ本のデキの良さ(ホントだな？)に免じてカンベンしてくれよ。トホホ。というわけで今月の「ナイトトラップ」の着順予想だが、斬新さとゲーム性を割って18着でどうだ？　え、ダメ？　ふー…。

決断 本誌記者の中堅狙い撃ち馬券

血が駆ける　渋谷洋一

TEL・TELまあじゃん

●サンソフト
●'90・6・8発売
●5,800円
●TAB
●2人対戦プレイあり

読者	5.8202
本誌	6.5

ツモおぉ！　8千オール。だとか、普段は雀荘でもうバリバリにやってやって、やりまくってる渋谷洋一だ。徹夜麻雀をやり過ぎて、一時は身体を壊してしまい、咳が止まらなくなってしまった。今でも時折、喘息のように咳き込んでしまう。そもそものはじまりは、この本誌の脱衣麻雀を実際にやったら？という企画で編集部の人達と麻雀をやってからだ。まあ、麻雀のカンを取り戻すためとか、なんとかいいながら、翌朝の6時にはチョンボも見逃してもらえず独り負け。1万5千ゼニーを支払うはめに……。

それからというもの、各地で武者修業。イケイケのツキだけで打っていた無鉄砲者も、今では見違えるように立派な雀師に成長したぜ。これからは、勉強代を取り返すべく、復習の。いや、復讐の旅に出かけるぜ。その前に、メガドライブの麻雀ソフトで、練習だ。MEGA-CDを持っている人なら迷わず、MEGA-CD版の「ぎゃん自己2」だろうが、持ってないハングリーな人には、この「TEL·TELまあじゃん」がオススメだ。

そのスタイルは、往年の正統派麻雀ソフトの傑作「麻雀悟空」。ルールも細かく設定できる。これはすごくいいことだ。実戦の麻雀では、その土地特有のルールがあり、もちろんそのルールに従わなければならない。それにより、攻めのポイント、点数計算やベース配分などが変わってくるので、より実戦に近い練習ができるのはグッドだ。戸田さんと打つなら、自摸平和はなし。大貫さんとやるには、南場不聴は流れ、なんていうふうに調整ができる。赤ウー枚数や東風戦、割れ目ルールの設定ができれば文句はなかったが、'90年に発売されたソフトを捕まえてそんなこといってもしかたないので、やめておこう。

しかし、なんといってもこのゲームの最大の魅力はメガモデムを使って、電話回線を介し、ふたり対戦プレイができる点だ。これなら、面子を4人集める必要がない。コンピュータに残りの2人をやってもらって、たった2人で麻雀の勝負ができる。

でもモデムがないと対戦できねぇぞ

私の推奨馬　ホンダべるの

◆アイラブ　ミッキー&ドナルド　ふしぎなマジックボックス(セガ)

ディズニーの2大スターが競演するシリーズ4作目。キャラクターによってマップも変わり、協力プレイも楽しいぞ。

ＢＥメガライター陣で２番目のＴＤＬ（東京ディズニーランドの略で、東京パフォーマンスドールではナイ。が、じつはＴＰＤも大好きな私だ）フリークである私。本当は１番目と言いたいところだが、実際にシンデレラ城で働いていたというソニックのＯＬ岡田にはかなわん。そんな私の推奨馬はコレ！

スイッチを入れた瞬間から、あなたは夢と魔法の王国の住人だ。主人公のミッキーマウスやドナルドダックの動きは、ご想像のとおり、やさしい動きのオーバーアクション。魔法を唱えるときにナニヤラしゃべるんだけど、そのとぼけた声もそれっぽい。ジャマ者はどれも、「不思議の国のアリス」の世界に出てきそうな面々だ。風に乗ってやってくる枯葉の妖精(!?)など、なんともファンタジックなんだから。

ステージ構成もＴＤＬのような楽しさ。特に、小さないかだで進んでいく強制スクロール面は、スプラッシュマウンテン＋ビックサンダーマウンテンのようなスリルを味わえる。その他にも、「リトルマーメイド」のように美しい海の中を泳いだり、カーペットで空を進む「アラジン」を思わせるステージもあるんだよ。直接それらの映画やアトラクションとは関係ないんだろうけど、真のエンターティメントを追求するディズニーらしさが存分にあらわれてると思うなあ。

加えて、操作性やバランスも悪くなく、いいゲームとしてのポイントはすべて押さえているんだけど……そのワリには知名度低いんじゃない？　これを機会に、買ってみて、やってみてっ。

協力プレイがいいんだなっ

各面ごとにパスワードが取れる親切さ。演出も粋だね。

千円でOK？安売り トクトク馬券

発売当時、海外でバカウケし、その勢いで日本にも上陸した超バ◯ゲーソフト「トージャム＆アール」は、現在なんと某秋葉原方面で300円程度で入手可能。海外ノリの音声は笑えるぞ。

トージャム&アール
（セガ／'92・3・13／6,800円／ACT）

休養馬カルテ

スティールタロンズ
（テンゲン／SHT／４M）

未出走馬「スティールタロンズ」は、部隊参加者が不足しており、現在集計欄外にて精鋭部隊登録者を召集中だ。世界的な平和が影響してか、召集に応じた者はいまだ定員の５割止まり。精鋭部隊出撃の機会は到来するか？

オッズ表D

※正しいオッズ投票のしかた①…やめましょう！むやみな一点投票&メーカーさんの組織投票！（笑）

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
213	212	ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス	ACT	6.625
214	209	ワニワニWorld	ACT	6.6086
215	213	サイバーボール	SPT	6.5905
216	214	ボナンザブラザーズ	ACT	6.5897
217	216	デンジャラスシード	SHT	6.5889
218	215	斬～夜叉円舞曲	SLG	6.5866
219	217	TATSUJIN	SHT	6.5764
220	219	ヴォルフィード	A・PUZ	6.5436
221	185	バトルトード	ACT	6.5416
222	220	将棋の星	TAB	6.5102
223	—	サイボーグ009	ACT	6.5
224	221	JuJu伝説	ACT	6.4782
225	222	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	SPT	6.4583
226	223	Dahna　女神誕生	ACT	6.4473
227	161	ゾウ！ゾウ！ゾウ！レスキュー大作戦	ACT	6.4444
228	196	ジュラシック・パーク	ACT	6.44
229	224	バッドオーメン	ETC	6.4375
230	226	アーネスト・エバンス	ACT	6.4074
231	225	エアダイバー	SHT	6.4029
232	228	フェリオス	SHT	6.3916
233	227	フォゴットンワールズ	SHT	6.3842
234	232	CRÜE BALL	PIN	6.375
235	233	精霊神世紀フェイエリア	RPG	6.3588
236	229	中嶋悟監修F-1 GRAND PRIX	RAC	6.3555
237	234	ドリームチームUSA	SPT	6.3508
238	230	バットマン	ACT	6.3506
239	231	カメレオンキッド	ACT	6.3483
240	235	テクモワールドカップ'92	SPT	6.2826
241	237	スーパーハングオン	RAC	6.2665
242	236	ゴールデンアックスⅢ	ACT	6.2584
243	238	Blue Almanac	RPG	6.2292
244	239	ESWAT	ACT	6.2244
245	240	時の継承者ファンタシースターⅢ	RPG	6.2049
246	242	スーパーリーグ	SPT	6.1773
247	241	まじかるハットのぶっとびターボ！ 大冒険	ACT	6.1683
248	244	スペースハリアーⅡ	SHT	6.1255
249	247	ヴァーミリオン	A・RPG	6.1139
250	248	ディック・トレイシー	ACT	6.1119
251	246	ヴァリスⅢ	ACT	6.0956
252	250	ポピュラス	SLG	6.0769
253	276	ウルフチャイルド	ACT	6.0454
254	251	ワードナの森 SPECIAL	ACT	6.0441
255	252	シーザーの野望Ⅱ	SLG	6.0303
256	249	デバステイター	ACT	6.0
257	253	スパイダーマン	ACT	5.9729
258	245	ひょっこりひょうたん島　大統領をめざせ！	TAB	5.9111
259	243	ヨーロッパ戦線	SLG	5.9
260	261	クイズスクランブルスペシャル	QIZ	5.8805
261	256	バーニングフォース	SHT	5.868
262	255	ブロックアウト	PUZ	5.8641
263	257	ダーウィン4081	SHT	5.8639
264	258	クラックダウン	ACT	5.849
265	262	ヴェリテックス	SHT	5.8412
266	260	サイオブレード	ADV	5.8377
267	265	Art ALIVE	ETC	5.8309
268	263	TEL・TELまあじゃん	TAB	5.8202
269	254	Jリーグチャンピオンサッカー	SPT	5.8153
270	—	ジェームスポンドⅡ　コードネーム・ロボコッド	ACT	5.8
271	259	ファイアームスタング	SHT	5.7938
272	266	アローフラッシュ	SHT	5.7844
273	264	スーパーリアルバスケットボール	SPT	5.7735
274	267	ウイップラッシュ	SHT	5.7605
275	270	ザ・ニュージーランドストーリー	ACT	5.7604
276	272	ゴーストバスターズ	ACT	5.7388
277	273	クラックス	PUZ	5.7302
278	269	ジュエルマスター	ACT	5.7285
279	274	GODS	ACT	5.7272
280	275	大旋風	SHT	5.7095
281	—	007・死闘	ACT	5.7
282	271	パチンコクーニャン	ETC	5.7
283	277	熱血高校ドッジボール部サッカー編MD	SPT	5.6818
284	268	シャドー・オブ・ザ・ビースト　魔性の掟	ACT	5.6666
285	281	タズ マニア	ACT	5.6486
286	279	アフターバーナーⅢ	SHT	5.6176
287	278	バットマン・リターンズ	ACT	5.6086
288	280	スーパーH.Q.	RAC	5.6086

【謎の予想屋ダブルチャンス情報局】「12月号の返事。予想屋さんと同じ予想をするなら、ファンクラブやってみましょう。予想屋さんの了解もいると思うけど？(島田理佐)」うっうっ…、いつもハズしてばかりのこんなオレなのに……。というわけで、まだまだそんな資格はオレにはないから、その話はナシにしてもらうぜ(いつか面白い企画をするからさ)。で、「Vay」のオッズは6.7301でいこう。

オッズ表E

※正しいオッズ投票のしかた②…各ゲームへの投票は、基本的に10点満点方式でお願いします。小数点つきの投票は無効になりますので、ご注意ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
289	283	マスター・オブ・ウェポン	SHT	5.5151
290	284	マージャンCOP竜	TAB	5.5085
291	286	究極タイガー	SHT	5.4814
292	289	ＦＺ戦記AXIS	ACT	5.4732
293	285	エグザイル	A・RPG	5.4594
294	288	タスクフォースハリアーＥＸ	SHT	5.4444
295	290	アイル・ロード	RPG	5.4341
296	292	モンスターレア	ACT	5.4313
297	287	ルナーク	ACT	5.4133
298	291	ＤＪボーイ	ACT	5.4056
299	282	天舞メガＣＤスペシャル	SLG	5.4032
300	295	ファイナルブロー	SPT	5.3693
301	296	孔雀王２　幻影城	ACT	5.3661
302	297	ランボーIII	ACT	5.3614
303	294	サンダープロレスリング列伝	SPT	5.3181
304	298	パワーアスリート	ACT	5.2884
305	300	アトミック・ロボキッド	SHT	5.216
306	301	ファットマン	ACT	5.1917
307	299	G-LOC	SHT	5.1666
308	302	ターボアウトラン	RAC	5.1351
309	303	スーパーサンダーブレード	SHT	5.1023
310	293	ストームロード	ACT	5.0833
311	305	スーパーエアーウルフ	SHT	4.9756
312	304	Ａ列車で行こうＭＤ	SLG	4.969
313	306	ザ・キックボクシング	SPT	4.9565
314	308	夢幻戦士ヴァリス	ACT	4.92
315	307	メガトラックス	RAC	4.8598
316	309	北斗の拳　新世紀末救世主伝説	ACT	4.823
317	310	AMBITION of CAESER	SLG	4.8076
318	312	インセクターＸ	SHT	4.7586
319	311	ヘビーノバ	ACT	4.7562
320	313	獣王記	ACT	4.5958
321	315	アレックスキッド　―天空魔城―	ACT	4.5896
322	314	ヘビーユニット　メガドライブスペシャル	SHT	4.5882
323	317	コズミック・ファンタジーStories	RPG	4.5085
324	318	港のトレイジア	RPG	4.461
325	321	セイントソード	ACT	4.4521
326	316	ＳＤヴァリス	ACT	4.4444
327	319	JUNCTION	PUZ	4.4423
328	320	火激	ACT	4.4222
329	323	レッスルウォー	SPT	4.3518
330	322	サンダーフォックス	ACT	4.3389
331	324	スペースインベーダー90	SHT	4.3229
332	325	スーパーハイドライド	A・RPG	4.3117
333	328	アネット再び	ACT	4.2957
334	327	ビースト・ウォリアーズ	ACT	4.25
335	326	ファンタジア　ミッキーマウス・マジック	ACT	4.2465
336	330	カース	SHT	4.1622
337	329	ズーム！	PUZ	4.1574
338	331	史上最大の倉庫番	PUZ	4.1338
339	332	機動警察パトレイバー　98式起動せよ！	ADV	4.1093
340	337	ああ播磨灘	SPT	3.9285
341	335	デスブリンガー　―秘められた紋章―	RPG	3.8028
342	334	四天明王	ACT	3.7903
343	333	超闘竜烈伝ディノランド	PIN	3.7674
344	336	ストリートスマート	ACT	3.4698
345	339	おそ松くん　はちゃめちゃ劇場	ACT	3.3211
346	340	惑星ウッドストック　ファンキーホラーバンド	RPG	3.3131
347	338	邪神ドラクソス	ACT	3.2812
348	341	中嶋悟監修Ｆ-1 HERO MD	RAC	3.2037
349	342	ラスタンサーガII	ACT	3.1755
350	344	ＸＤＲ	SHT	3.1341
351	343	ダブルドラゴンII	ACT	3.1208
352	345	ソードオブソダン	ACT	3.0253

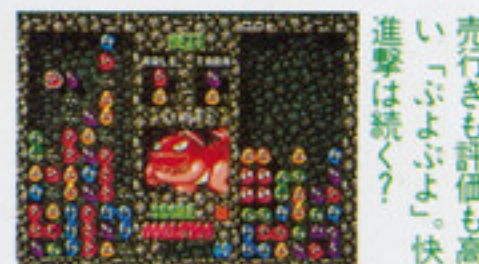
オッズ表D・E寸評　なるかソダン最下位3年目突入

「ちょっと怖いけど……」のD表に「あまりに怖くて、逆に買いたくなる(笑)」E表のソフト動向だが、今月は先月ソダンの首取り宣言をした「播磨」が、ふがいなくもつま先ひとつで3点台に引っかかれば、かつてソダンの後継者とまで言われた「ウッドストック」大臣までもが、「ドラクソ」「中嶋」に遅れをとる始末。怒りの帝王ソダンは就任2周年を前にどう出る？

初公開　BEメガ読者レース新聞特別編集企画
読者レース得票トップ10！

読者得票数トップ10ソフトランキング表

順位	評点順位	ソフト名	発売日	読者評点	得票数
1	21	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	'91・7・26	8.5591	15,835
2	11	シャイニング・フォース	'92・3・20	8.8176	14,101
3	49	スーパーモナコＧＰ	'90・8・9	8.103	12,710
4	81	シャイニング＆ザ・ダクネス	'91・3・29	7.923	12,035
5	3	ぷよぷよ	'92・12・18	9.0032	10,487
6	8	アドバンスド大戦略	'91・6・21	8.8711	10,186
7	94	ファンタシースターII	'89・3・21	7.7523	9,005
8	12	ＬＵＮＡＲ	'92・6・26	8.8168	8,484
9	14	ソニック・ザ・ヘッジホッグ２	'92・11・21	8.7364	8,481
10	148	ストライダー飛竜	'90・9・29	7.2937	7,696

１位はさすがにソニックでした。売上げ１位もこのソフトだぞ。

売行きも評価も高い「ぷよぷよ」。快進撃は続く？

人気高けりゃいいゲーム？これがメガドラ売上げ順位だ!?

さ〜てさ〜て、毎度おなじみのデータ特集だけど、最近は新ハードネタとかにばかり、かかりっきりだったので、今回は初心（？）に戻ってホンのちょいネタをまとめてみたぞ。というわけで、今回のお題は、知られているようでじつは誰も知らない（なんと編集担当も知らなかったらしい）読者レースの投票数関係のお話をするぞ。こいつは意外な結果になるぞ？

で、早速上の表を見てほしいんだけど、読者レース開始から、約３年間の累計投票数を多い順に並べてみた結果がコレなんだ。読者レースのオッズ表Ａ〜Ｅにランキングされているソフトの評点は、参加してくれたみんなの点が、今も全平均点に反映されているわけなんだけど、特にみんなの人気が高かったソフトが上のソフト達ってわけだ。

意外な順位も中にはあるけど、じつは興味深いことに、この順位ってのはソフトの累計売上げ順位と結構似ているんだよね（ちょっと違うのもあるけど…）。メガドラソフトの売上げトップ15は、今度出るソフトのカタログ本（12月13日発売予定）に載せてるから、そちらを見てもらうとして、ここで肝心なのはソフトの人気とゲームの面白さは違うってことかな。また、セガさんに言うなら、ここらへんのソフトが、ユーザーみんなの反響が大きかったソフトなんですよ、ということもあるね。唯一入ってきたCDソフトが「LUNAR」であることを考えると、RPGの要望も強いみたいだし、今後も期待したいよね。

BEメガ着順予想ゲームでワンチャンス!!

毎度おなじみの「着順予想ゲーム」。こいつは毎回こっちが指定するゲームが何着にランクインするかを予想してもらい、見事に着順を当てた人３名（多数のときは抽選）に希望ソフトをあげようというゲームだ。今月は、帰ってきたセガのバーチャルシネマ「ナイトトラップ」が初登場した時の着順予想をしてもらうぞ。斬新な映像とシステムが光るこのゲームは、はたして何着にランクインするのか、右のように予想を書いて送ってくれ。当選者の発表は誌上の欄外でするぞ。

解けるか？
「ナイトトラップ」は何着だ？
今月の着順予想
謎の予想屋の予想は、なんと18着らしいぞ？

BEメガオッズゲームでダブルチャンス!!

ご好評のこのゲームは、今後登場が予定されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト１本（ピタリ賞なら２本！海外モノもＯＫ）をあげちゃおうというダブルチャンスゲームだ。今月はシムスのMEGA-CDオリジナルRPG「Vay〜流星の鎧〜」の平均点予想をしてもらうぞ。こいつがオッズ表に初登場したときの予想平均点を右上のように書いて送ってくれ。

今月のオッズ予想

意外と売れ行きも良かったらしいけど、評価はとう？

BEメガ読者レース参加者募集中!!

今回は参加してくれた人の中から５名に、あの「モータルコンバット」のジェネシス版と好きなメガドラソフト１本をセットでプレゼントするぞ。参加者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるメガドラソフトに評点をつけ（最大５本まで！）、③コメント（何でもＯＫ）、④着順予想、オッズ予想（小数点第４位まで書いて）、ほしいソフト名を右上のように書いて送ってきてくれ。

締切は１月４日だぞ。

今月のにんじん！

メガドラ版も出ちゃうけど、一足先に！

BEメガ編集部総評

今年最後の読者レースは、上位下位とも、それほどの変動もなく、静かなままで終わったね。とりあえず年末のお買物は、上位陣のソフトをチェックすれば、いい年末年始を迎えられるんじゃないかな。今年１年だけでもいろんなことがあったけど、来年はついにセガの新ハードも始動し、新たな時代がやってきそうだね。その時は、読者レースももちろんみんなとともに頑張る予定だ。来年もヨロシクね。

【11月号読者レースソフトセットプレゼント当選者発表！】最後は11月号読者レースに応募してくれた人の中からお好みソフト１本＆ニンジンソフト「アウターワールド」の当選者を発表するぞ。年の最後を飾り、今回めでたくソフトセットが当たった人は福岡県・水谷史郎くん、熊本県・川井正信くん、茨城県・松野敏夫くん、広島県・本田英也くん、神奈川県・上田学くんの５名だ。おめでとうね。

読者レース応募券 1月

THE SCENE OF J LEAGUE VOL 6

ゴンゴール、Jリーグへ届く！ 昇格は磐田と平塚に!!

カタール以降、なかなか本調子に戻らない感のある福田。しかしこの日は気合いでカバーし、久々の得点シーンも。

なかなか実力が発揮できないレッズの新外国人ラーン。この日もルムメニゲ欠場でダメかと思ったが、かろうじてPKで1得点。これからに期待。

ナビスコカップから攻撃面では絶好調のジェフDF中西。タイミングのいいオーバーラップからのミドルシュートは、ジェフのパターンの1つになりそう。

良くも悪くもジェフはリティしだい。後半の疲れが試合に影響。

レッズ、泥沼脱出!! 延長でジェフ下す！

11月17日、ジェフvsレッズ。川淵チェアマンの激に発奮したのか、この日のレッズは勢いがあった。左右から、鋭く切り込みジェフゴールを襲う。しかし、ジェフも粘って逆に25分、ドリブルをカットした新村のパスを中西がゴール。この後、勢いはジェフに傾いたが、パベル、ルムメニゲと主力を欠く両チームは決め手がなく1－0で前半終了。後半に失点の目立つジェフから見れば、不安な点差だ。それを証明するかのように69分、広瀬のフリーキックを福田がヘッドで押し込んで同点に追いついた。その後、お互いにPKを決め2－2で迎えた延長後半2分、ジェフゴールの混戦から水内が蹴り込んでサヨナラ勝ち。ついにレッズは連敗をストップしたわけだが、今後もこの勢いを続けてほしいものだ。

セカンドステージかぎりで退団の決まったレッズのトリピソンノ。だが体を張ってオッツェと競り合う。ラフだが気迫溢れるアルゼンチン人だ。

さて、そろそろ第2ステージも終了だが、すでに天皇杯が始まっている。優勝候補筆頭は、やはりマリノスとヴェルディ。3連覇を狙うマリノスに対し、先日の対戦で6年ぶりにマリノスに勝ったヴェルディ。順当なら準決勝で激突するので注目だ。もちろん第2ステージ大活躍のエスパルスやJ昇格のジュビロ、ベルマーレ、今回は見送りとなったレイソルも期待できそうだ。1発勝負だけに、実力＋運が勝敗のカギを握るかもしれない。

順	チーム名	勝数	負数	得点	失点	得失差
1	ヴェルディ	12	2	33	9	+24
2	エスパルス	11	3	21	8	+13
3	アントラーズ	8	6	25	21	+4
4	フリューゲルス	8	6	18	20	−2
5	マリノス	7	7	23	21	+2
6	サンフレッチェ	6	8	26	23	+3
7	ガンバ	6	8	21	28	−7
8	ジェフ	5	9	25	31	−6
9	グランパス	4	10	18	23	−5
10	レッズ	3	11	11	37	−26

順	プレイヤー	チーム名	点
1	ディアス	マリノス	24
2	アルシンド	アントラーズ	19
3	武田修宏	ヴェルディ	16
	パベル	ジェフ	16
5	三浦知良	ヴェルディ	15
6	永島昭浩	ガンバ	12
	エドゥー	エスパルス	12
8	高木琢也	サンフレッチェ	11
	黒崎比差支	アントラーズ	11
10	前田治	フリューゲルス	10

J LEAGUEクイズ メガカルチョ

オーレーオレー。さて、先月のメガカルチョはどうだったかな？　当選者は下のハミダシ欄に載っているから確認してちょうだい。さて、今月のメガカルチョなんだけど、12月15日の第2ステージ後半最終戦から①鹿島アントラーズVSヴェルディ川崎②横浜フリューゲルスVSサンフレッチェ広島③清水エスパルスVS横浜マリノスの3試合を予想してくれ。先月全ハズレのメガバクチャー森崎の予想は、PKでアントラーズ、2－1でサンフレッチェ、1－0でエスパルスの勝ち。よって予想ワードは"カ・チ・ガ"だ。まあ、この予想はあくまでも参考として、「メガカルチョ」係にどんどんハガキを送ってくれ。正解者の中から抽選で5名にお好みゲームソフトをプレゼントしよう。次号は年末進行の関係上、結果と当選者の発表は3月号とするぞ。

2ndステージ第18節(12/15)組み合せ

鹿島アントラーズ×ヴェルディ川崎
1勝2敗（鹿島）2勝1敗

浦和レッズ×ガンバ大阪
3敗（駒場）3勝

横浜フリューゲルス×サンフレッチェ広島
1勝2敗（三ツ沢）2勝1敗

清水エスパルス×横浜マリノス
1勝2敗（国立）2勝1敗

名古屋グランパスエイト×ジェフ市原
3敗（瑞穂）3勝

カルチョワードで応募

メガカルチョ

カルチョワードは カ・チ・ガ だ！
•自分の住所
•氏名（年令）
•電話番号
•好きなチームと選手
•お好みゲームソフト

今回の締め切りは、12月14日まで（消印有効）。結果の発表は3月号（2月8日発売）の予定だ。

ホームチーム	2差以上	1差	PK	PK	1差	2差以上	アウェイチーム
アントラーズ	メ	ガ	カ	ル	チ	ヨ	ヴェルディ
フリューゲルス	メ	ガ	カ	ル	チ	ヨ	サンフレッチェ
エスパルス	メ	ガ	カ	ル	チ	ヨ	マリノス

メガカルチョ前回の結果

前節の全国グチョグチョのコンディションから、一転サッカー日よりとなった11／17。上位チームが順当に勝ち残ったわけだが、気になる3試合の結果は、こうなった。マリノス4－0ガンバ、エスパルス2－0グランパス、サンフレッチェ1－3ヴェルディ。つまりカルチョワードはメ・メ・ヨだ。応募総数214通のうち正解はわずか7通。東京都の向後知一君、富山県の羽田真君ほか3名にソフトを送るぞ！

BE-MEGA NEWS & INFORMATION

WORLDWIDEな情報を先取り!

ニュース アンド インフォメーション

NEWS セガがCATVによるゲーム配信システムを開発 全国での事業化を目指し都内でテストを開始!

セガは関電工と共同で、ケーブルテレビ(CATV)によるゲームソフトの配信サービスシステムを開発した。CATV局から通常のチャンネルを使って25～100本以上のゲームプログラムを繰り返し送信し、加入者はこれを専用のレシーバで選択・受信して、保存するというもの。既存の同軸ケーブルによる映像回線を使うため、レシーバ以外に新たな設備が不要で、また1秒間に2Mビットが送信でき、伝送時間や経費が電話回線に比べ少ない。でも最大のメリットは、これを使えばいつでも好きなゲームを選んで楽しめること。また「発売前にテストプレイをしてもらえる」(セガ)といったことも検討されている。利用料金などについては未定だ。

このサービスの本格的な事業化のため、12月8日から東京ケーブルネットワークの協力で、都内・文京区などの500世帯を対象にモニターテストを実施中。局側の設備も安価なことから、早ければ'94年中には各地のCATV局でサービスが始まるかもしれないぞ。

ケーブルテレビ局 / 管理用 / 送出用 / パソコン / パソコン / 変調器 / 混合器 / CATV回線 / 家庭 / 保安器 / 分配器 / ホームターミナル / ゲームレシーバ / メガドライブ / 家庭用TV

Sega Channel / MAIN MENU / 2:SPORTS / 3:ACTION / 4:FIGHTING / 5:ADVENTURE / 6:SHOOTING / 7:SIMULATION / 8:ROLE PLAYING / 9:STRATEGY / 10:PLAY'N'LEARN / MOVE CURSOR AND PRESS ANY BUTTON TO GAME MENU

レシーバはNECとの共同開発。プログラム用の16Mメモリ(増量予定)と、256Kのバックアップ用RAMを搭載。

NEWS ヤマハがセガ次世代機のファミリーに 音楽機能を強化した上位互換機発売

セガ次世代機への技術協力をしているヤマハは、その新ハードの互換機を発売すると発表した。同社は12月1日から、セガのキッズコンピュータ「ピコ」にFM音源やMIDI端子などを加えた上位互換機「コペラ」の販売を開始している。32ビット機については「上位互換にするかなどの仕様は未定」(ヤマハ広報)とのことだが、セガ機より音色を増やす他、MIDI端子をもたせるなど音楽機能を強化し、専用ソフトの発売も検討しているようだ。発売は94年末～95年で、名称や価格などもまだ未定だが、セガにとっては強力なパートナーが増えたと言える。同様の協力関係にあるビクターの動きも気になる!?

SOUND 元S.S.T.の2人がB-univを結成 第1弾はV.R.& OUT RUNNERSだ!

夏のフェスティバルで、解散をしてしまったSSTバンドだが、並木晃一、光吉猛修の2人が新ユニット〝B-univ〟を結成した。第1弾はファン待望の「アウトランナーズ」&「バーチャレーシング」で、彼らによるアレンジ版とゲームオリジナル音源を収録した2枚組だ。アレンジは今までのフュージョン路線に加え、ハウスやニューウェーブ的なものも取り入れている。1月以降「バーチャファイター」のシングルや音楽を担当したビデオもでるぞ。

第1弾はCD2枚組の豪華版。3800円で東芝EMIから12月15日発売。

EVENT セガ・バーチャルシネマの試写会が開催 銀幕で見る「夢見館のナイトトラップ」

11月16日、セガ主催のバーチャルシネマ試写会「夢見館のナイトトラップ」が東京で開催された。250インチの大画面で「夢見館の物語」と「ナイトトラップ」のダイジェスト版を見せられた約200名の観客の中には、MEGA-CDの性能を知らなかった人もいて、その滑らかな動きに驚いた様子だった。またその後、渡辺浩弐氏を進行役に業界のスペシャリストたちが参加して行われたトークショーでは、ゲームの進化について大胆な意見が交わされていた。

セガの姿勢を高く評価し「MEGA-CDはまだやれる」とセガスタッフを激励(?)した渡辺浩弐氏。

参加者は寺沢武一氏、森恭一氏、原田大三郎、みうらじゅん氏。専門家だけに手厳しい感想も。

INFORMATION■メガドライブソフトの最新情報をお届けしているセガ・ジョイジョイテレフォンに、ユーザーからの要望が多い林原めぐみさん(PART 1:12/15まで、PART 2:12/16～31)、渡辺浩弐さん(1/1～15)がゲスト出演する。電話番号は、札幌:011-842-8181、仙台:022-285-8181、東京:03-3743-8181、名古屋:052-704-8181、大阪:06-333-8181、広島:082-292-8181、福岡:092-521-8181。

EVENT 超ハイレベルバトルが場内を魅了「ぷよぷよフェス'93」は大成功！

11月14日、東京・新宿でコンパイル主催による「ぷよぷよフェスティバル'93」が開催された。ゲーム大会には会場に入りきれないほどの希望者があり、その中から勝ち残った上位32名による本戦は、大連鎖が矢継ぎ早に繰り出されるハイレベルな展開に。またコスプレ大会には、高校生など10チームが参加して、場内を魅了(?)していたぞ。こんなに盛り上がった「ぷよ」なんだから、近々新作の正式発表だってあるかもね。

優勝は、ベーマガ編を破った高橋君(16)。

本誌「BEEP!GG」担当は、即席ナスグレイプを披露して特別賞に。

INFORMATION 春麗、キャミィのイメージに合う声は誰？映画「ストII」の希望声優投票締切迫る！

カプコンはストIIの劇場用アニメ('94年夏公開予定)で、声を担当する声優の希望投票を実施中だ。締切が近いぞ！

応募方法■ハガキにスパIIに登場するキャラクター16名の声を誰に担当してほしいかと、必要事項を明記し、〒163-91 東京都新宿郵便局私書箱27号ストIIプロジェクトルームBP係まで(締切12/17)。抽選で300名にオリジナルグッズが当たる。

TOY バーチャルシューティングがさらにパワーアップされた！「ロックオンバズーカ」新発売

セガ公認チームが2,000以上にもなるほど大人気の「ロックオン」に、パワーアップタイプの「ロックオンバズーカ」(12月10日発売／7,200円)が登場だ。散弾のように複数の敵を同時にヒットできるハイパーワイドショットや、連射機能などを新たに追加した。対戦が盛り上がるぞ。

GOODS パッドの次はサウンドもコードレス　ビクターのレス・ホンで快適プレイ

日本ビクターから低価格で高性能のコードレス・ヘッドホンHP-W330Sが発売された(12,500円)。音の信号を光の明るさに変換して送る赤外線方式を採用し、雑音のないクリアな音が楽しめる。夜間などヘッドホンが必要なときも、これとワンダーメガM2で、完全なコードレスライフが送れるぞ。

NEWS F1ゲーム開発にプロの助言!? デーモン・ヒルがセガに来社

10月20日、セガ本社にウイリアムズのF1パイロット、デーモン・ヒルが訪れた。今回の訪問は「開発中のMEGA-CDソフトや業務用F1ゲームに、プロの経験を盛り込むためのアドバイスが目的」(セガ広報企画)とのこと。リアルな作品が期待できるね。

SHOP! 秋葉原の「ソフマップ」はMDソフトがぎっしり！

ショップ紹介第2弾は、東京・秋葉原にあるソフマップ本店1Fだ。17店舗あるソフマップの中で、ここは家庭用ゲーム機が専門。「来れば何でもある」を目指す同店は、MD関連ソフトも常時150本以上のタイトルを用意している。天野店長は「セガにはセガの良さがあり、今後ますます伸びるでしょう」とセガコーナーの拡充に意欲的だったぞ。

海外ソフトも始めました！

「スイッチ」の独創性が好きという天野店長(左)と、自身もマークIII時代からユーザーであるセガコーナー担当の田島さん。3DOなどの海外コーナーも新設。ソフトを予約すると特典もあるぞ！

BEメガ読者にテレカプレゼント！

今回紹介したソフマップ本店1Fで(他店はダメ)5,000円以上購入の際、レジでBEメガを見せると特製テレカがもらえるぞ。先着20名だから急げ！　場所は秋葉原駅から中央通りを北に向かって3分。年中無休で、営業時間は午前10時半～午後8時、日・祝は午前10時～午後7時だ。

NEW RELEASE

CD 一夜一代に夢見頃／平松愛理

恋愛をテーマにした歌詞なんだけど、あくまでも明るく楽しめちゃうのがポイント。スタレビの根本要とのデュエットは結構いい雰囲気ですわ。

●ポニーキャニオン／12. 17発売／¥3,000

CD Singles／FAIRCHILD

解散したのは残念だけど、そのポップなサウンドは残っているぞ。というわけで、全12枚のシングルを発売順に収録したベストアルバムを聴こう。

●ポニーキャニオン／12. 17発売／¥2,500

CD SEASON'S GREETINGS／山下達郎

アカペラやフルオーケストラなどでスタンダードナンバーを歌った、この季節にピッタリのアルバム。名曲"クリスマスイブ"も英語版で収録だ。

●MOON RECORDS／発売中／¥2,900

CD あした天気になあれ／森口博子

いままでは元気なノリのイメージが強かったが、今回は落ち着きのある曲を中心に構成し、ボーカリストとしての幅広さを感じさせる仕上がりだ。

●キングレコード／発売中／¥3,000

CD VITAMIN／電気グルーヴ

10曲中4曲がインスト。歌詞やフレーズもリフレイン的な構成にして、12インチ的な雰囲気を強くしている。全体的にスッキリとした印象なのだ。

●キューンソニー／発売中／¥2,800

CD ビデオゲームグラフィティVol.10

グラフィティ10作目は、「エアコンバット」など8タイトルのオリジナルサウンドとアレンジ3曲を収録した豪華2枚組。歌入りアレンジ版もあるぞ。

●ビクターエンタテインメント／12. 16発売／¥3,900

CD HOPE／矩形波倶楽部

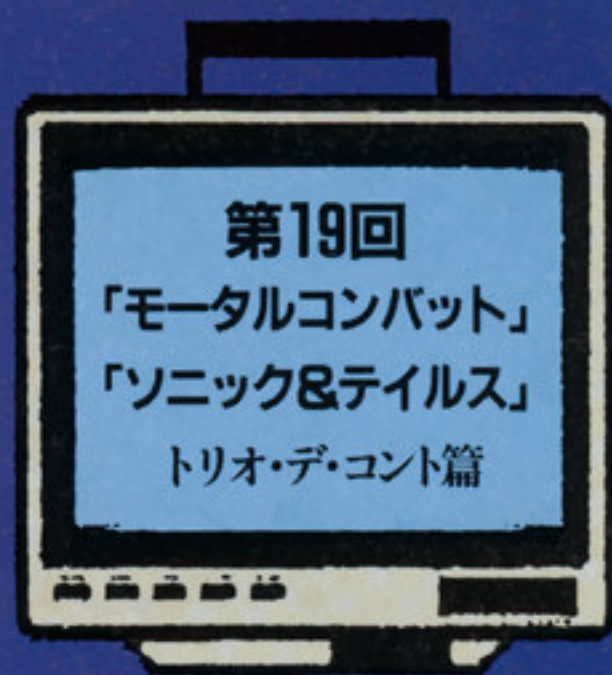
メンバーの入れ換えにより生まれ変わった矩形波倶楽部のセカンドアルバム。「歌いたくなる」ようなメロディアスなサウンドがウリなのだ。

●キングレコード／発売中／¥3,000

INFORMATION■岡山放送「BEメガワールド」の放送予定：12月17日「夢見館の物語」、12月24日「ファンタシースター」お楽しみに!!

※このコーナーで紹介したイベントなどへの申し込みは必要事項：①住所②氏名③年齢④職業(詳しく)⑤電話番号⑥性別を必ず明記のこと。締切りは、特に指定がないものはすべて1月7日(消印有効)。

BEメガ CM 探偵団

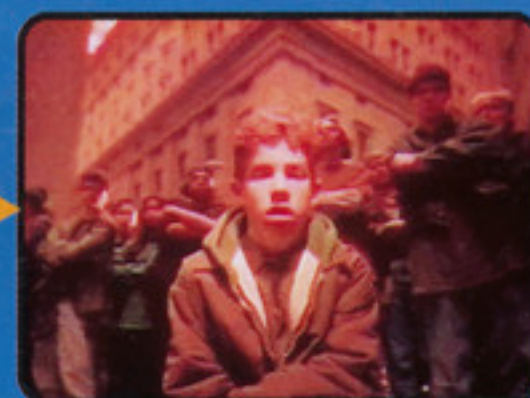
第19回
「モータルコンバット」
「ソニック&テイルス」
トリオ・デ・コント篇

「隊長、今月は新規参入のアクレイムがCMを出してきましたね」「どうでもいいが、この映像には頭がクラクラするな」「PSのCMも近々登場しますよ」「ワクワクするな、こりゃ。」

好評オンエア中 「モータルコンバット」 30 Seconds

放映期間:'93年12月～2月／収録:'93年9月19日
制作:廣済堂プロダクション／演出:佐々木徳治

初めに紹介するのは、アクレイムジャパンの「モータルコンバット」のCMだ。30秒で64カットという超高速の展開には圧倒させられるぞ。

1. スラム街で叫ぶ少年
2. 次々と入るロゴや…
3. ゲーム画面…
4. パンナップして…
5. 何かに見入るように座り込む少年

「モータルコンバァーットォ！」

6. まだまだ続々とゲーム画面が…
7. 今度は別の人に伝播したらしい
8. 群がる群衆
9. いきなりロゴがバーンと！
10. 社名ロゴも入るっす

「モータルコンバァーットォ！」

END

好評オンエア中 「ソニック&テイルス」 トリオ・デ・コント篇 15 Seconds

放映期間:'93年11月5日～／収録:'93年11月1日
制作:(株)電通、(株)アームズ／演出:高橋康雄
ナレーター:峯のぼる／アニメ:白組

お次のCMは、エッグマンとソニック達のドタバタ劇が楽しめる「ソニック＆テイルス」のCMだ。エッグマンの叫び声は必聴ものだぞ？

1. ゲームギアを背景におなじみの2人が…
2. 追いかけるエッグマン
3. でも返り討ちにあってドタバタに
4. 2人で仲良くポーズ
5. こんなものもあります

「ソニックとテイルスが」 「ゲームギアで大暴れ」 「手のひらサイズの超音速アクション」 「ソニック＆テイルス」 「プラスワンがお買い得／」「セ～ガ～♪」

END

CMよもやま話①

もとはアメリカで作られて、あちらでオンエアされていた「モータルコンバット」のCMですが、今回これを日本で流すにあたっては、アメリカ以上のアップテンポさを出すために、だいぶ編集し直してあります。30秒で64カットという膨大なカット数はアメリカ版のほぼ倍のカット数なのですが、この中にゲームのマークや叫び声を効果的に織りまぜることで、「今のはいったい何だったんだろう？」という意識を持ってもらい、ゲームのロゴやタイトルを印象づけようとしてるわけです。ここまでのカット数を使ったCMは、いままでほとんど例がないと思いますが、皆さんの感想はいかがでしょうかね。 〈廣済堂プロダクション〉

CMよもやま話②

ソニック関係のソフトは今までたくさん登場しましたが、今回はゲームギアのコアユーザーである低年齢層を意識したCMになっています。つまりゲームの具体的な内容どうこうよりも、エッグマンとソニック達のおもしろい動きを全面に出すことで、「愉快で楽しいよ」という世界観を見せているわけです。ちなみに、エッグマンがソニックにやられているところで出す叫び声は、CMの制作スタッフが吹き込んだものなんですよ(笑)。

CGを使ってちょっと違った雰囲気を出しているエッグマンの姿も見ものでしょう。 〈セガ宣伝部〉

【CM探偵団情報大募集中／】 CM探偵団では、CMに関する貴重な情報や資料の提供を随時受けつけているぞ。偶然ビデオに撮れていた懐かしいCMを送ってくれるのもOKだし、昔のCM調査依頼もOKだ。今月はなんと、高橋由美子ちゃんの色紙が当たったにも関わらず、しっかりした理由で辞退してきた神奈川県の中谷生くんにソフト1本だ。色紙も再抽選をするから希望者は応募するべし。

BE MEGA RACING FREAK Vol.8

F1 GRANDPRIX in JAPAN 1993・10・22〜24

セナ〜プロスト〜ハッキネン それぞれの世代で1-2-3

10月24日鈴鹿サーキットで開催されたF1日本グランプリは、15万人を超える人々で盛り上がった。観客席にはブラジル国旗や日の丸にまざり、トリコロール（フランス国旗）が目立つ。もちろんアラン・プロストのラスト・ランを目に焼きつけようとするファンによるものだ。観客の熱気はドライバーにも伝わり、予選から白熱のバトルが展開された。中でも注目を集めたのは名門復活に燃えるフェラーリ。予選2日目、ベルガーがトップに立つが、それをセナ、プロスト、ハッキネンが次々に更新！　結局、今年4度目のワールド・チャンピオンを決めたプロストがポールを決めた。決勝では、さらに波乱の展開となる。2番手セナがスタートでプロストを制し、トップでオープニングラップを奪取。プロストが虎視眈眈と背後から狙う。この最後のセナ-プロ対決に水を差したのが通り雨。天はセナに味方し〝雨のセナ〟が優勝。2位にプロスト、3位にはハッキネンが入り、トップを目指す者、去りゆく者、次代を担う者、それぞれの想いが表彰台にめぐった。

初表彰台を射止めたハッキネン。

結局鈴鹿未勝利に終わったアラン・プロスト。

セナ人形のお通りだい！

ウィリアムズの横につくセガのマークなのだ。

ニチブツもスポンサードしているロータスのレースクィーンです。

地元で燃えた右京だがエンジントラブルでリタイヤ。残念。

日本GPではセナとプロストの握手は見られなかった。

ベネトンのキャンギャル。マッチョマンは今年はいなかった。

ついに登場！ゲーセンに急げ!!
Virtua Fighter バーチャファイター

あの「バーチャレーシング」を手掛け、セガの数々の名作を世に送り出してきたセガAM二研が開発した、世界初の３次元ＣＧ格闘アクション「バーチャファイター」。ポリゴンで構成されたキャラの動きは、超ハイスピードプログラムによって、表現が困難と言われた人間の動作と、偶発的な要素の多い格闘技のスピードあるアクションを見事なまでに見せつけてくれる。一目見れば、キミも「バーチャレーシング」をはるかに超える衝撃を受けるはずだ。未来のＣＧゲームの姿を見せてくれる「バーチャファイター」からは、もう目が離せないぞ！

まだか、まだかと待たれていたセガのアーケード超大作「バーチャファイター」がついにゲームセンターに登場した。12月上旬の今の時点では、まだ入ってない店も多いかもしれないが、大きめのゲームセンターではすでに大々的にデビューを果たし、人だかりができているはずだ。見ためのインパクト、単純で熱くなれる操作、そして超リアルな技の数々に、誰もが見て驚き、やって驚くことは、このＢＥメガが120％保証するぞ。まずは、近くのゲームセンターに直行して、この「バーチャファイター」を体験してくれ。

さて、「バーチャファイター」の基本ルールだが、操作のほうは８方向レバーと３ボタン（防御、パンチ、キック）からなっており、１試合は２本先取で勝ちとなる。勝つ条件は、相手の体力をすべて奪うか、リングアウトさせるかで決まる。ちなみに１ラウンドは30秒だが、スピーディーな試合展開のこのゲームにはコレで十分だ。もちろん、乱入プレイも可能だから、多くのギャラリーを前に、熱い戦いを見せられるぞ。

主人公アキラの勝ちゼリフ「十年早いんだよォ！」は、絶対流行語になると見た。まずはゲーセンへＧＯだ！

流麗にして豪快！ハイスピードな爽快感がスゴイ!!

「バーチャファイター」は８人のキャラが登場し、それぞれ違った流派の技を見せてくれるが、どのキャラにも共通した基本的な技がある。とにかく基本技を覚えるだけでもだいぶ違ってくるので、初プレイから日の浅い人は、まずはそこからマスターしよう！　ちなみに、防御はこのゲームの基本中の基本なので、防御ボタンはしっかり使うこと（押している時のみ有効）。右の技も必修だぞ!!

去る11月25日、セガ新製品発表会で堂々お披露目された「バーチャファイター」。専用きょう体スーパーメガロも大迫力。

パンチ、パンチ、キックと連続で押すだけでも、見事な連携技を出せる。

斜め上とともにキックボタンが決まれば、強力なジャンプ蹴り上げが入る。スキをつけば痛快！

相手が転んだら、上＋パンチボタンだ。トドメを刺しにいくぞ。

防御は基本中の基本だ。ダウンを奪われたら、防御ボタンを連打しろ！　横に起きあがるぞ。

レバーを２回相手と逆方向に入れればクイックバックができる。逆なら間合いを詰められるぞ。投げ技はパンチ＋防御だ。

主人公の名はアキラ 究極の八極拳が炸裂する

「バーチャファイター」の主人公の名は、結城晶。約半世紀前、旧日本軍が清朝親衛隊から盗み出した八極拳の極意をもとに完成したと伝えられる究極武術の唯一の伝承者である。だが「バーチャファイター」最大の魅力は、登場する技がすべて実在の格闘技の技ということにある。中でもジャッキーとサラは、あのブルース・リーが提唱した流派、截拳道の使い手なのだ。サラのイリュージョンキック(斜め下+キックボタン2回)はまさにブルース・リーそっくり! 各技を使いこなせれば最高だぞ。

AM2
AM R&D DEPT.#2

AM二研ブランド発足!

セガの新たな時代が始まる…

セガAM第二研究開発部 鈴木 裕 部長

ロゴ決定にニコニコの鈴木部長。デザインに関して「僕がヤシの木が好きなだけなんです」とのこと。

爽快感がいいんですよ

●今回の「バーチャファイター」は、セガAM二研のブランドが全面に出され、セガ社内でも異例の強力なバックアップが展開されていることからも、いかに大作かがうかがえる。そこで、ついにデビューを果たす「バーチャファイター」について、おなじみの鈴木裕部長に語ってもらったぞ。これを読めば、ゲームがさらに数倍楽しくなるはずだ。

■鈴木:今、開発してる段階では(インタビューは11月上旬収録)、とにかく技を増やすのに苦労してますね。じつはセガのロビーでもロケテストをやってまして、夕方の退社時間になると社員の人々がワイワイ集まってやってくれてるんですよ。それで、気がついた点があったら、きょう体に置いてあるノートに書いていってもらってるんです。

今展示してあるバージョンは毎日数時間おきぐらいに内容が変わってまして、だんだん良くなってきてるんですけど、現時点では「技がない、キャラの個性がない、飛び道具がない」って言われるのが、すごくイヤなんですよ。このゲームって、基本的な技がシンプルだし、逆にマグレでも勝てる可能性を残したかったから、はじめのうちは、みんなガチャガチャやるだけで、せいぜい共通コマンド技を出すだけで終わってしまうんですよね。

だけど、とりあえずガチャガチャやってるだけでも、マグレで1~2コの技は出るようにしてあるんですよ、今は。プレイヤーのあらゆる操作を想定し、偶然入りそうなコマンドを分析したうえで、ボタン系の(隠された)コマンドで出せる技や、レバー系のコマンド技を入れてる最中なんですが、これが使えるかどうかで、プレイヤーも例えばスキーをやる人みたいに、初級、中級、上級…といったレベルが出てくるでしょうね。

とりあえず、共通コマンド系の技を出せるのが初級で、次に特殊なコマンド技を使いだすのが中級。そして、さらに難しい特殊コマンド技を使えて、しかも状況を作りながら技を出せるようになる人が上級者といったところでしょうか。だから初めてプレイして物足りなく終わっちゃった人は、次からコマンドとかも意識してプレイしてほしいですね(※編集部からひとこと:格闘ゲームでよくあるコマンドも結構使えそうだから、いろいろ試してみるといいぞ)。とは言っても、初めてプレイするカップルどうしでも、結構いい勝負になる簡単な操作もウリなので、単純にやって爽快感を味わってもらってもほしいです。

ちなみにキャラクターの強さですが、ジャッキー、サラあたりははじめから強いので、初心者にもオススメです。ラウやパイも“スーパー回し蹴り”などハデな技が多くて強いから、いいでしょうね(※編集部はラウの踏みつけ<敵がダウンしたら、すかさず上+パンチ>をオススメだ)。主人公のアキラは、中級者以下の人はなかなか勝てないでしょうが、上級者になると結構強くなります。影丸、ジェフリー、ウルフも同じように、特殊技が出せれば強いですね。この本が出る頃には、もうゲームセンターでも遊べるはずです。とにかく見て、触って楽しんでほしいですね。

ゲームセンターで待ってます

貴島サリオ

Sario Kijima

鬼頭栄次／撮影

元々は浜田麻里さんにあこがれてて、その影響で詞を書くようになったんですけど、一番大切なのは貴島サリオがいい歌を歌うことで、自分で創ったものにはこだわっていないんです。でも、やっぱり目標としてフルアルバムを自分で創りたいとは思っています。

これから描いていきたいのは等身大の私自身。具体的に言えば、自分の言いたいこと、不平不満とか、現代社会において通らないことを、歌を通じてみんなに聴いてもらいたい。昔、自分が受けた感動を自分の作った曲、歌った曲で感じてもらえたら、最高ですよね。

ゲームは好きですよ。けっこうゲームセンターとか行きますし。好きなのはＵＦＯキャッチャーとか占いとかクイズとか、レース。小さい時にファミコンブームがあったんですけど、一番ほしい時に買ってもらえなかったんで、それを過ぎたらゲームに対する執着心が薄くなったみたいです。マックのソフトで熱帯魚を飼うソフトがありますよね。餌をやらないと死んでしまうやつ。今はあれにすごく興味あるんです。

12月17日に出る３枚目のシングルの曲名の“In Salah”っていうのはアフリカの地名なんですが、そこの砂が赤いんですよ。砂漠ってすごく孤独だし、厳しいし、そのへんが私の頭に描いていた主人公の女の子の気持ちを集約したものがあるんじゃないかと思って、名前をつけたんです。曲調的には今回はエスニックで、ラテンっぽくて、イメージ的には赤だなって感じです。カラオケで歌ったもらってもいいし、聴いて発散してもらってもいいし、聴いた人の精神的な薬みたいになればいいなと思います。

1974年２月19日生まれ　Ｏ型
Ｔ160cm Ｂ80W58H83
●自分の考えをしっかりもっている彼女の
３rdシングル「In Salah−赤い砂−」は12/17発売。
東芝アリーナのＣＭソングだからみんな知ってるよね。
TOKYO−FM系「のるそる」（火曜AM１:00〜３:00）
では楠瀬誠志郎さんとともに、
楽しいトークを聞かせてくれるぞ。
さらに12/18（大阪）、12/19（名古屋）、12/25（東京）
とクリスマス・スペシャルミニライブも予定。
問い合わせは03-3221-3231ポニーキャニオンまで。

特報 BARE KNUCKLE III

●セガ●3月発売予定●価格未定●ACT●24M

正義の鉄拳が三度うなる!!

あれから1年……。今も読者レースベスト10を堅持し、メガドラの定番格闘アクションとして高い人気を持つベアナックルが、いよいよ登場する。今度のIIIはシリーズの集大成と言っていいほど、凝りに凝っている作品だ。何と言っても24M／ 1P、2Pはもちろん、2P協力技の復活、2P対戦モード、そして武器必殺技など、他機種の格闘アクションゲームでは見られないほどのたくさんの要素がギュー詰めされている。

音楽はもちろん古代祐三。ゲームミュージックを超えたサウンドが、キミの格闘魂を刺激するはずだ。もしベアナシリーズをやったことのない人でも、これ1本あれば、メガドラ格闘アクションの王道を堪能できるぞ。プレイヤーキャラに約8メガ、ボスキャラに6メガという細かい動きにも注目だ／

今度のベアナは24M、超スゴイぞ!!

協力プレイが復活!!

1作目で好評だった協力技が復活した。プレイヤーの組み合せにより、技が変わるのだっ！

武器必殺技!?

素手の時と同じ操作で、武器を持った時に違う必殺技が出るぞ。プレイヤー別に得意な武器も設定してある。

通常の必殺技もちょっと違う!!

素手の時の必殺技も、IIIはかなりパワーアップ。画面上部のゲージが溜ると出せる必殺技、体力消費の必殺技（↗）

（↗）の他、使い込むことで3段階にパワーアップするというからスゴイ。

今度はだれが捕らわれたのか!?

199×年、歴史的大惨事が起きた。そしてその大惨事の裏には、ある秘密組織の陰謀が潜んでいた……。

1年前と2年前。警察官であったアクセルとブレイズは、同僚のアダムや友人のマックス、そしてアダムの弟サミーとともに、この街を牛耳ろうとするシンジケートと戦い、これを見事に壊滅状態に追い込んだ。

しかし、叩いても叩いても、そのたびにさらに力を蓄えて復活してきたMr.X。今度の歴史的大惨事の裏に潜む秘密組織とは、まさか……。

アクセルとブレイズは、その秘密組織から抜け出してきたZANという研究員とコンタクトを取り、その組織の陰謀を知る。この陰謀を阻止しなければ、今度こそこの街は秩序のない無法地帯になってしまう。

成長著しいサミー、そして改造人間のようにパワフルなZANを加え、アクセルとブレイズは3度立ち上がることになった。今度の敵はこれまでの比じゃないくらい手強い。はたして陰謀を打ち砕くことはできるのか!?

セガ格闘アクションの定番ベア・ナックルシリーズ

ベア・ナックル

【'91年8月2日発売 6、000円 ACT 4M】2人同時プレイ（途中参加可能）の単純明快殴りゲーム。多彩な技、協力技、スペシャルアタック、マルチエンディングなど当時画期的なシステム。

ベア・ナックルII

【'93年1月14日発売 7、800円 ACT 16M】さらわれたアダムの代わりに弟のサミー、マックスを加えた。協力技はなくなったものの、必殺技、対戦モードなど新機軸が満載されていた。

新キャラを加え、新たな戦いのゴングは鳴る

アクセル AXEL

本名アクセル・ストーン。元警官でマーシャルアーツの使い手だ。顔つきは前作よりかなり精悍になっている。ジャンプ力に劣るが、技がパワフルなうえテクニックの数々は折り紙つき。ハデな必殺技でバシバシ敵をなぎ倒そう。

ドラゴンウイング
ソルトスルー
大外刈り
ニープレス
頭突き
ドラゴンスマッシュ

ブレイズ BLAZE

本名ブレイズ・フィールディング。元警官で東洋の武術に長けている。顎のラインもすっきりして、少女から大人の女への成長を感じさせる。パワー、ジャンプ、スピードなど、すべてが平均的だが、もっとも堅実に戦える。長い足を生かして攻めろ！

気功掌
円舞脚
落掌打
巴投げ
飛翔白麗

注・各キャラの赤い文字の技は新必殺技に変わる予定です。

サミー SAMMY

本名サミー・ハンター。アクセル、ブレイズの同僚だったアダムの弟。前回の戦いから1年で、かなり顔つきも子供らしさが抜けている。パワーやスタミナはないので、スピードを生かした戦いを心がけよう。ヒット＆アウェイと手数で勝負だ。

腕白せっかん
肘打ち
コークスクリューキック
首投げ
カンガルーキック
ダブルスピンキック

ザン ZAN

本名なのか、コードネームなのかわからない。ある組織の研究員として働いていたが、その組織の陰謀を阻止するためアクセル達に助けを求めた。自分の体を改造し、人間の体ではできないような技を使う。とにかくパワフルなじいさんだ。

パワースパーク
ワンハンドスルー
フライングショルダータックル
サンダーボルト
ライトニングタックル

アダム、マックス、お助けコップ……シリーズ名脇役(?)達の今!!

ベアナックルシリーズでは、これまでさまざまなキャラクターが登場してきたが、出ずっぱりなのはアクセルとブレイズだけ。Iの主人公の1人アダムは弟に席を譲り、マックスに至ってはメカじいいにとって代わられている。ほかにも、呼べばどこでもやって来てバズーカをぶっ放す、お助けコップもいたね。彼らのほとんどは今度の戦いには加わらずに終わりそうだが、アダムはじつは重要な役どころを担っているらしい。でも重要な役って、まさかまたさらわれたんじゃないだろうなっ！　サミーもあきれちゃうぞ！

見どころいっぱい。今はこれでガマンしてっ!!

新キャラクターを加え、さらに激しい戦いが楽しめる「ベアナックルIII」。敵キャラクターは前回に引き続き登場しているヤツもいるし、新キャラも多いぞ。しかも、ボスなんかは2面までに出てくるだけで5体もいるんだから、それだけでも難しそうに感じるよね。でも安心してくれ。主人公側にも協力合体技や武器必殺技、必殺技のレベルアップなど有利なシステムも増えているので、心配なしだ。プレイしてみた感じでは、よりキャラクターの個性が際だち、謎解き要素もある至高のアクションゲームという感じ。3月まで待てない人は、IIを引っ張り出して遊んでおけよ！

アクティベーター対応!?

IIIは3ボタン、6Bパッドの他にアクティベーターにも対応。まだ発売予定のないアクティベーターだが、「ベアナックルIII」と同時発売の可能性もあり!?

おもちゃショーで実演していたアクティベーターに対応!? 国内販売はある？

ステージ構成は

ゲーム中のプレイヤーの行動により、ストーリーが変化し、進む面が分岐していくらしい。ステージ数は全部で7面だが、各ステージのエリアは3つくらいずつ分かれていて、分岐するとなるとかなりの数になりそうだ。やりがいがありますな。

4面の線路ではトロッコが出てくる。2車線あるので画面の手前、後方によけながら敵を倒していこう。

床を履くように腰の位置で発射されるレーザー。ジャンプしてよけながら戦いなさい、サミーくん。

2面のスピード感あふれるバイク面。他にも大統領をかばいながら脱出する基地救出面など、各面ごとの目的や特徴をしっかり打ち出している。

1面の最終エリアに登場のオカマ船長さん。ビレッジ・ピープルなキャラが駆けてくるぞ。オエッ！

3面の工事現場ではブルドーザーに乗った敵と戦う。ブルドーザーに押し潰されないように、土管を壊してスペースを確保しよう。

それなりに成長した人々…

あでやかつややかブレイズちゃん

IIになって華麗なる変身をとげたブレイズちゃん。IIIではあまり服装などの変化はないが、よりあでやかといった雰囲気を出している。好評のパンチラもありますぜ。

フットギアにも気配りアクセルくん

IIの時はローカット、IIIになってハイカットのバッシュをはくアクセル。しかも、はき方がちょっと今風になっているのに注目だ！ 確かに動きやすそうだが、格闘には向いてないシューズかも。

ここがポイント!! 協力プレイを楽しめ

Iで評判のよかった協力技が復活！ IIではつかむだけだったが、今度は位置、どちらが攻撃するかで、いろいろなパターンの合体技を繰り出せるのだ。合体技は主人公達だけじゃなく、敵もやることがあるぞ。

ザンが後ろから抱え、ブレイズが攻撃。結構いい感じ。

失敗すると…

背後にいるキャラが攻撃すると、こんな悲惨な光景が！

つかんで投げると、かなりハデで強力な合体技になる。なんかダブルニープレスっぽい。

ここがポイント!! 武器必殺技って何？

これまでの武器というと、振り回したり投げたりで一時しのぎ的なアイテムだった。しかし、IIIではキャラクターが武器を持つことで一味違った必殺技を出せる。使うキャラと武器の種類によって技は変わるぞ。

ブレイズはナイフ、アクセルはホントは日本刀が得意。

サミーが得意な棒の必殺技。どうやって棒を立てているのか、すごい。

ベアーで登場の鬼姫＆夜叉が協力しながら登場。敵もさるものだ。

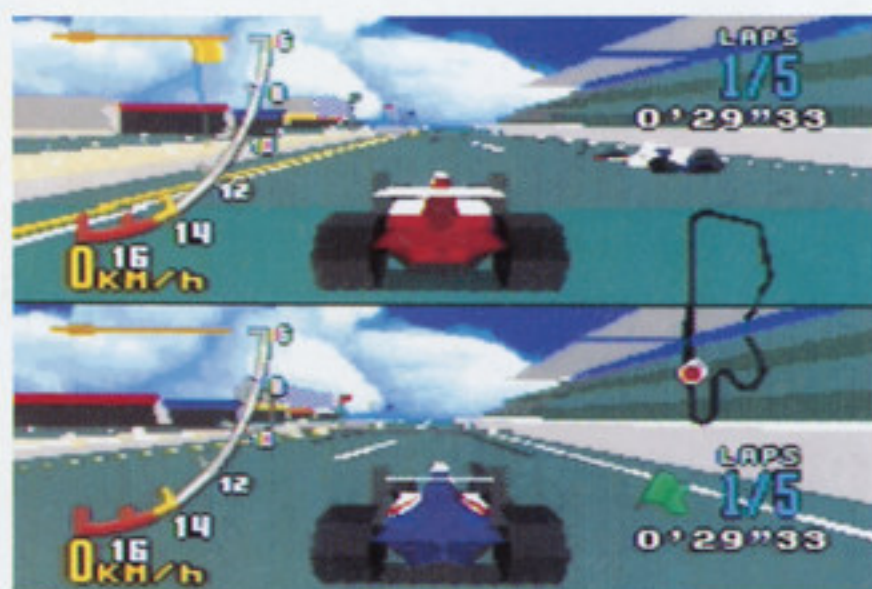
続報 メガドラ版「バーチャレーシング」の最新情報コーナー

●セガ●3月発売予定●価格未定●RAC●16M+DSP

V.R. Virtua Racing EXPRESS

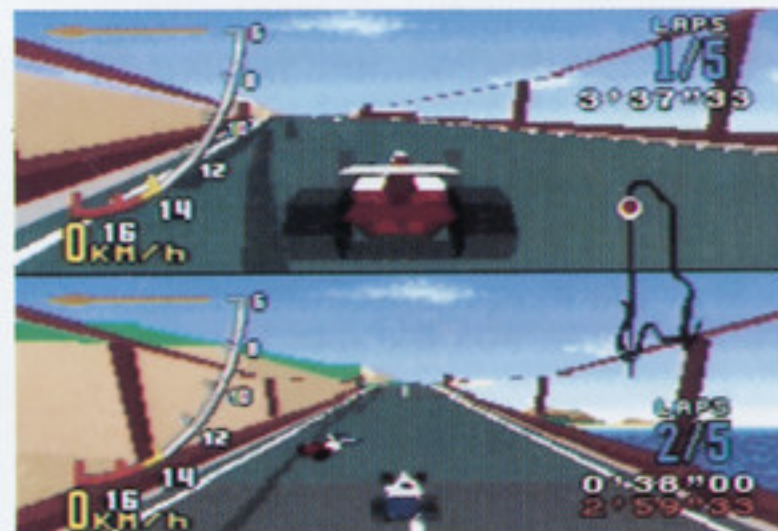
完成度ゲージ 80% 2人同時プレイあり

今月は待望の2Pバトルモードの画面を公開だ！　開発のほうもメドがたち、来年3月発売もほぼ確実になったメガドラ版「V.R.」の最新状況を徹底紹介しちゃうぞ。

これがウワサの2PVSバトル 開発もめでたく完了目前に！

このとおり、メガドラ版でもちゃんと2人同時プレイが楽しめるのだ。リードしてるほうにはフラッグマークがついてくるぞ。

まずは、初公開の2Pバトルモードの画面を見てほしい。メガドラ版「バーチャレーシング」には、画面を上下2分割した“2人対戦モード”がつくことは、第1報の時からふれていたが、今回ようやくその画面が公開されることになった。

2Pバトルモードの内容については、先月号でもだいたい解説してあるが、いま一度まとめておこう。①2P対戦時はプレイヤーカーは、赤と青の車に分かれ、リードしているほうにはフラッグマークがつく。②周回数は5～20周まで設定することができタイム制限はない。③タイヤのグリップ力は5種類の難易度があり、それによってハンデをつけることができる。ちなみにアーケード版にあった後続車有利（負けている車のほうが性能がアップし、追いつきやすい）はなくなっている。なおコースのほうは、初級、中級、上級のどれでも走ることができるが、各コースの背景は2Pモード時のみ、若干カットされることになる（初級は観覧車、中級は風車や牛、上級は神殿やヨットなど）。ただし、ゲーム的には背景のカットや上下分割の狭さなどは、ほとんど違和感なく遊べるから心配はないぞ。また、先月の取材時に入っていなかったアザーカーも、ご覧のとおりちゃんと入ってきたのは、うれしいところだね。

ところで、現在の開発状況は、各モードの調整もメドが立ち、3月の発売に向けて細かい調整をしているところとのことだ。ちなみに、みんなの要望の強かった6Bパッドの対応は、なんとか実現することができ、ボタンの割り当ても自由にエディットできるようになるそうだぞ。ただし、バックアップについては、500ポリゴンを高速処理するためのDSPが非常に高価なため、やはりどうしてもつけられそうにないらしい。ソフトの価格は、現在も懸命に引き下げる努力をしているそうなので、これはカンベンするしかないのでは？

各画面で個別に視点を変えることも可能だ。1Pとほとんど違和感はないぞ。

V.R.御意見覧 オート視点切り替えをつけてほしいのですが 車の形を別のものに変えて遊ぶモードは？

数カ月にわたり、メガドラ版「V.R.」に対するみんなの意見や要望を募集してきたこのコーナーも、今月でとりあえず終了することになった。みんなの最後の意見をAM二研にぶつけてみたぞ。

●視点切り替えはなかなか気持ちイイのですが、熱中してくると視点切り替えを忘れてしまいがちです。そこで！“オート視点切り替えモード”というのをつけてみてはどうでしょう。要は、プレイ中に自動的に視点が切り替わり（何秒ごとに変わるか設定できたり、視点の順番も選べるようにする）、ものぐさな人にも「バーチャ体験」ができるというものです。（東京都・コーちゃん）

■永田：これはなかなか面白そうですが、プレイ中に自動的に視点が変わると、かなり運転がしづらくなりそうですね（笑）。このままの形では実現できませんが、完走後のリプレイ画面で、誰にでも「バーチャ体験」ができるような工夫をしてみたいと思います。楽しみにしててください。

2Pプレイを自ら実演してくれた永田副部長。今年いっぱいで開発もメドが立ちそうとのこと。後は発売を待とう。

●ウェットコースがダメなら、ナイトコースはどうでしょう？（東京都・萩原宏宣・15歳）

■永田：これも残念ながら実現できませんが、これ以外で面白いオマケを用意しますよ。

●車だけじゃなくて他の乗り物で走れるようにしてほしいのですが？　また、後方が見にくいので、バックミラーもほしいです。（静岡県・仲野信二）

■永田：これも面白い発想ですね。今回は実現できませんが、どうせやるなら1種類じゃなくて、30種類とかから選べるようにしたほうが面白そうですね。あと、バックミラーもあったほうがいいのでしょうが、ポリゴン数の問題で難しそうです。とりあえず視点4でカンベンしてください。

【V.R.御意見係受付終了！】約5カ月続いてきた「V.R. EXPRESS」も、今月でとりあえず終了します。たくさんのご応募ありがとうございました。みなさんから送られてきたハガキは、すべて責任をもってAM二研までお届けしましたので、後はゲームの発売を期待しててください。なお、今までこのコーナーで採用された方には、BEメガ特製テレカとAM二研オリジナルの豪華な（?）粗品をお送りする予定ですので、もう少しお待ちください。今後はAM二研コーナーの設立も検討中ですので、そちらも期待しててくださいね。

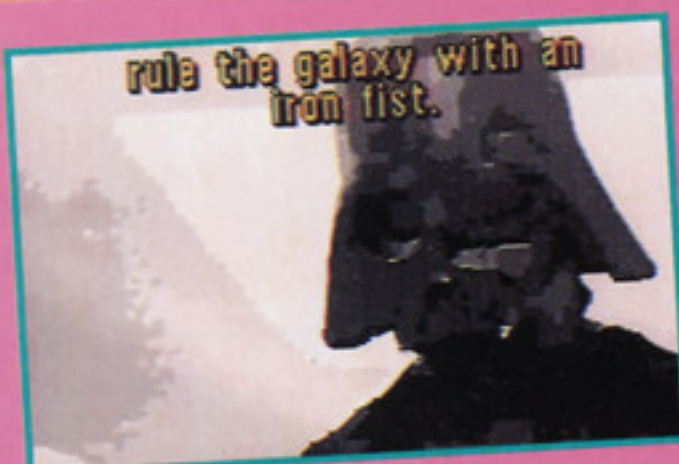
特報

スターウォーズ レベルアサルト

ビクターエンタテインメント／
4月発売予定／8,800円／SHT／CD-ROM

LUCAS ARTS PRESENTS

STARWARS REBEL ASSALUT

話題沸騰のバトルシークウェンスゲームが、ついに日本で発売!! あのSF超大作「スター・ウォーズ」の第1作・第2作の映像と音声がふんだんに挿入されているぞ!!

REBEL ASSAULT

まさにインタラクティブ・ムービーそのものと言えるSHTゲームが、いよいよ日本でも登場する！ キミはあの『スター・ウォーズ』の連邦軍の一パイロットとなり（ルークではないぞ）、ダースベイダー率いる帝国軍と映画さながらの戦いを繰り広げるのだ。

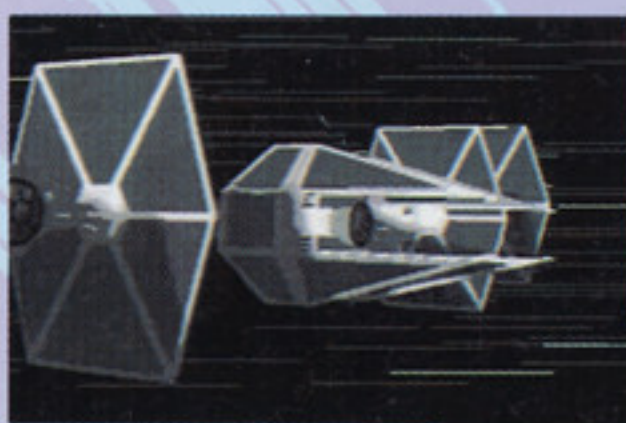
CD-ROMの特性を生かし、映画からの映像や音声がバリバリ挿入されているのは、もちろん製作元がルーカス・アーツ社だからこそ。全15面のうち、初心者でもプレイできるように練習モードが3面入り、よりプレイヤーを引き込む感じの作りになっているのだ。ストーリーは映画第1作と第2作をベースにした完全オリジナルゲーム。ステージの始めと終りには、効果的な映像が入り、より達成感をあおってくれるぞ。今回紹介するのは、3、6、12ステージ。3面は教官の後についていく訓練ステージで、6、12ステージは、隕石群を縫って敵を倒したり、デス・スターへの侵入を図るなど、見た目もかなりスゴイ面だ。これはそうとう期待できるぞ。

Planet Kolaador

ゴツゴツした峡谷を前方を行く教官と同じように飛ぶのだ。

ステージ3のオープニングより。このパイロットは教官で後ろを飛ぶキミに指示を与える。

ふらつくと、矢印で教官から矯正させられる。落ちるよりはました。

Asteroid Chase

この空域を制圧せんと飛び回る、帝国軍タイ・ファイター。かっこいいんだけど。

赤の自分の照準と、実際の敵がいる緑の照準を合わせて発射せよ。隕石も撃て！

撃ちもらすと、自機のシールドが危ない！

Tie Attack

ステージ12のオープニングの1コマ。スター・デストロイヤーを追いかけろ！

攻撃方法は隕石面と同じ。でも敵機のスピードを補捉するのが大変なのだ。

この空域を抜ければ、ダースベイダーの待つデス・スターだ。無事でいられるか!?

特報!!

これがウワサのソニック・スピンボール

セガ／12月10日発売／6,800円／ACT+PIN／8M

SONIC THE HEDGEHOG SPINBALL

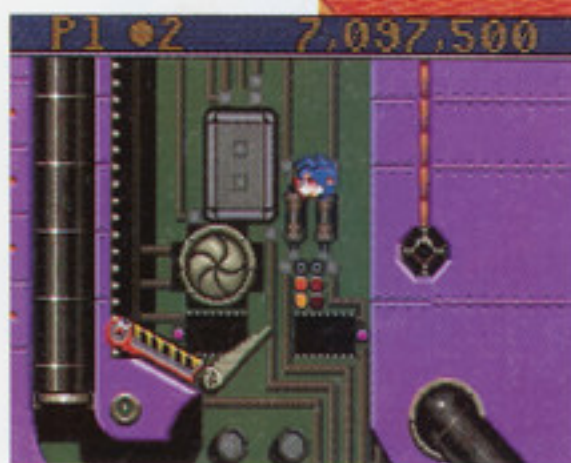
「ソニック2」などで、ゲーム中にピンボール風のステージがあったけど、それをまるまる1本、本格的に作り、弾丸ソニックをボールにしてしまったゲームがこれだ。惑星モビアスで要塞を築いたDr.エッグマンを倒すため、ソニックがピンボール型防衛システムに乗り込んでいく。というのがストーリー。このゲームが他と違う点は、ソニックがボール以外の動きをするというところ。床がある場所では、ソニックは立って歩いたりジャンプしたりするのだ。彼とフリッパーを駆使してガンガンプレイして日頃のストレスを発散!

ソニックがボールなんだよ!!

ピンボール型防衛システムは全部で4つ（全4ステージ）。それらは、カオスエメラルドと火山のマグマをエネルギーにしているらしい。そのカオスエメラルドを全部取らないと、ボスのいる場所に行けないようになっているのだ。その前に、ソニックの操作法をここで紹介しよう。このテクニックを知らないと、クリアするのは結構難しいのだ。

ステージは4つ!!

何か臭ってきそうな地下下水ステージ。そこらじゅう青いヘドロか何かがへばりついているね。

マグマの蒸気が吹き出すステージ。仕掛けも蒸気で吹き出すモノが多いのだ。シュッブシューウ。

メカメカしいステージ。工場のような感じがする。パイプ通路が多いぞ。

最後に待ち受けるは、Dr.エッグマン。どんなステージなんだろう!?

なんでもできるソニックだぜ!!

ソニックは、床がある場所では普通に操作できることはもう書いたよね。さらにボールになった時でもある程度操作が可能になっているのだ。ボールソニックが空中に飛んでいる間、上下左右に動かせるのだけど、坂道などを登って行くことはできない。でも、斜め上にキーを入れれば、ゆっくりとふんばることは可能だ。けっこう斬新。

誘導する

こういう時に、ある程度操作ができるぞ。右に左に動きまくろう。誘導しないとなかなか行けない場所にも行けるぞ。

ぐりぐり

スピンダッシュ!!

スピンダッシュは、ソニックが立っている時にできるよ。下キーとジャンプで走る!

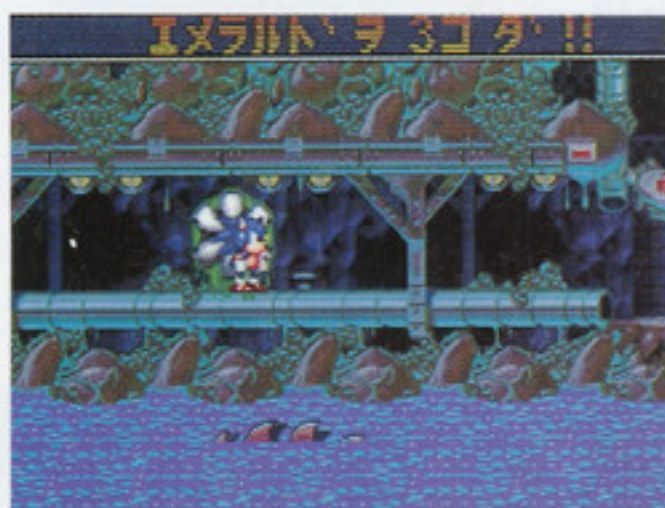
落ちても、ぜーんぜんOK!

普通のピンボールだと、特定の条件以外でボールが落ちるとアウトだけど、下に床があればソニックはそこからジャンプして復活することができるのだ。もちろん床がないステージもあるけど、結構うれしい配慮（はいりょ）。1ステージでは、どこも安全なので、下の連続写真を見てちょーだい。

ドラム缶に乗ってひと安心。でも、先のステージはこうはいかなかったりして。まぁ最初だから。ジャンプで復活。

復活!

これがステージ1のマップ構成だ!!

ここで、そのステージ1のマップを紹介しちゃおう。プレイフィールドは5つに分かれていて、それぞれ通路によってつながっている。カオスエメラルドは、頭をひねらないと取れないようになっている。下から読んでね。

画面上に表示されるメッセージにも気を配ろう。いろいろヒントをくれるぞ。ふんふん。

下から読もう!!

★いきなりクライマックス!!

これがボスだ。こいつを倒せばステージクリアとなる。でも、カオスエメラルドを取らないと戦えないどころか出会えもしない。ガンガンぶっ飛ばせ!

ステージのボスDr.エッグマンだ。体当たりで倒すのは、同じ。両サイドの足場からスピンダッシュで突っ込むか!

やった倒した! これで次ぎのステージへ。先は長いぞ。

★トロッコに乗って行け!

両サイドのフィールドから、このトロッコの場所へ行ける。ここからすべてのカオスエメラルドにアプローチできるのだ。左右どちらへ行くかによって変わる!?

トロッコに乗ってGO! 行き先はカオスエメラルドだ。

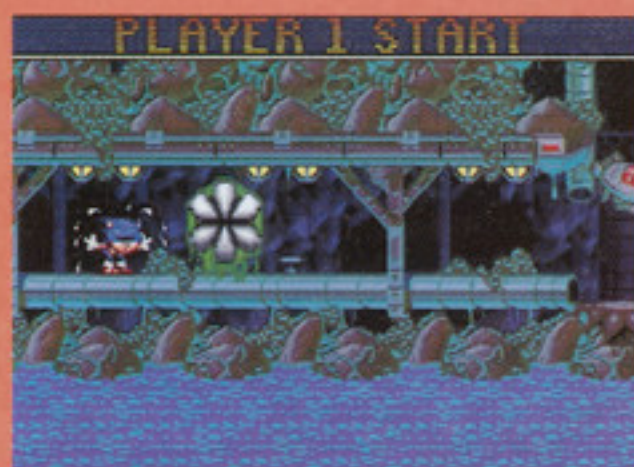
フリッパーで路線変更だってできるのだ。

★中ステージここがかんじん

最初のフィールドから、両サイドに対称に並んだフィールドへと移動できる。ここからトロッコやボスのいる場所へと行けるぞ。数々の仕掛けを使ってどんどん上へ行こう。

仕掛けがなかなかこっている中フィールド。中盤は、ここがメインだ。この首を壊して新たな場所へ行こう。

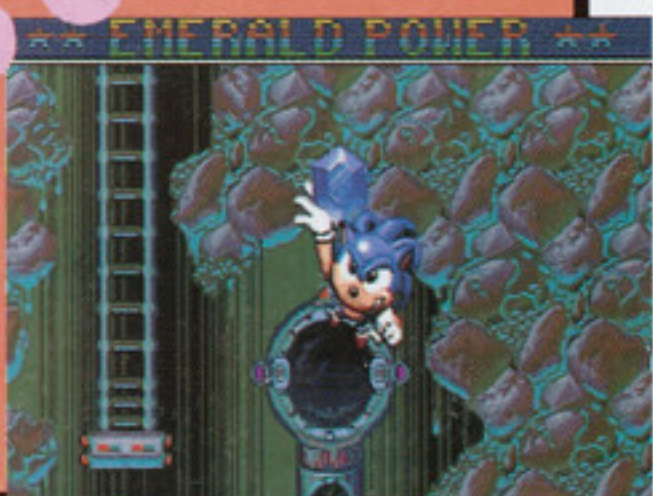
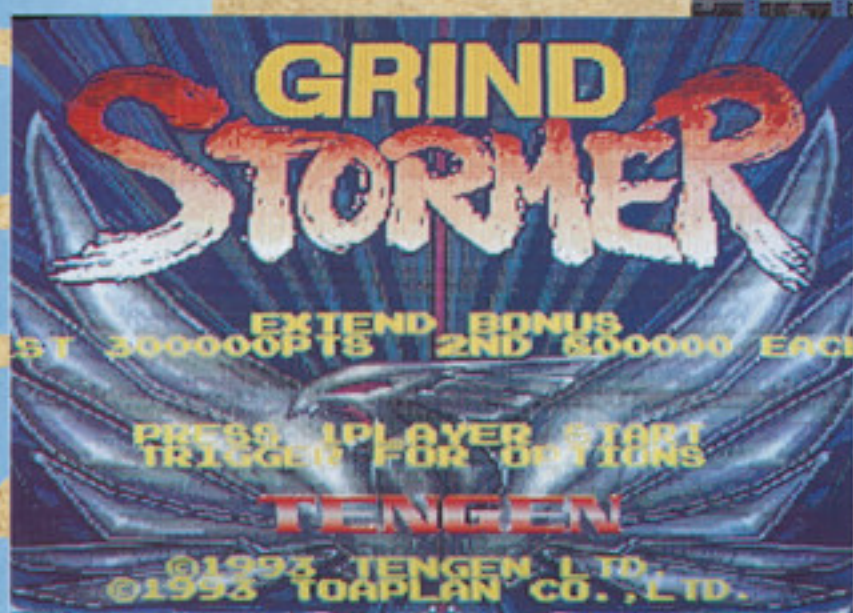
★START!

マップの左下がスタート地点。ここから、中央のフィールドへと向うのだ。いきなりカオスエメラルドが見えているけど、取れない。どうすればいいのかにゃ!?

水をはじくソニック。ここからスタートするのだ。メッセージにも注意していよう。

そして一番下のフィールドへ。ここでしばらく跳ね飛んでいるのだ。最初の仕掛けは簡単。

★カオスエメラルド!

カオスエメラルドは、クリアするためには絶対必要なアイテムだ。取るべき数をステージの最初に教えてくれるけど、それ以外表示されないから注意して見ようね。

カオスエメラルド取ったり! 残るはあと2つだ! 全部取らないとボスのフィールドへは行けないのだ。ソニックの顔が何かすごい。

特報

グラインドストーマー(仮)

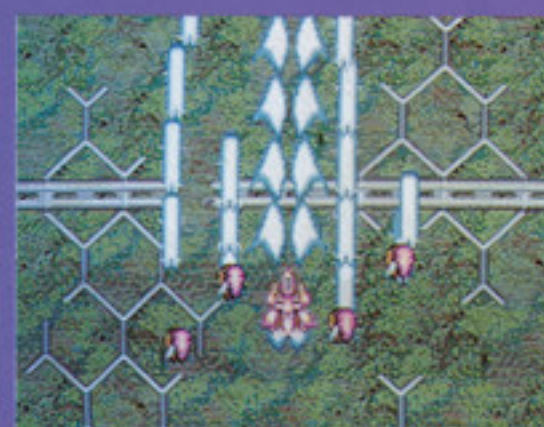
▶テンゲン▶来春発売予定▶価格未定
▶SHT▶8M▶1人プレイのみ

超硬派シューティング「V・V(ヴィファイブ)」がメガドラに移植決定!

本誌巻末恒例の〝イッちゃてる〟広告(?)でおなじみのテンゲンから、縦スクロール・シューティングゲーム「グラインド　ストーマー」(仮)の発売が決定したぞ。ゲーム画面を見てオヤ、と思った人がいるだろう。それもそのはず、もとは東亜プランのアーケードゲーム「V・V(ヴイファイブ)」なのだ。ただ、今回は、タイトルとともにパワーアップシステムなどが異なる海外バージョン「GRIND STORMER」の移植になっている。国内版と海外版の違いは下のカコミを参照してほしいが、よりプレイフィールドに集中しやすいということで、こちらのバージョンが採用された。テンゲン発売のシューティングゲームは、「スラップファイト」に続いて今回で2作目になるけど、グラフィックや難易度などすべてにおいてグレードアップしているのは言うまでもない。ならぜひとも挑戦する価値アリだ。

WEAPON

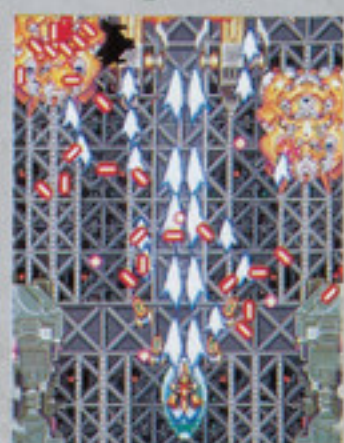
SHOT
ショットボタンを離した状態で上下に移動するとウイングの位置が変化する。ショットボタンでウイング固定&攻撃

MISSILE
ウイングから強力なミサイルを連射する。ショットボタンを押している間、自機の軌道上に位置し続ける。

SEARCH
自機の周辺をウイングが回転する。敵を発見すると1機につきウイングが1つへばりついて、集中攻撃を与える。

プログラム技術面でも、同社の「ガントレット」をしのぐ高度なテクニックが多数導入されているらしい。開発スタッフは相当苦労しているみたいだけど、それだけに完成が楽しみだね。メガドラシューティングゲーム黄金時代復活のカギを握るこのソフト、ジャンルのファンならずとも要チェックだ。

大きい敵キャラも元気よく動く。自機の色が変化するので、パレットの使い方もそりゃ大変らしい。

オリジナルは東亜プランのアーケードゲーム

国内版のパワーアップシステムは、カプセルを集めて武装をいくつかのゲージの中からセレクトするという、「スラップファイト」と同じタイプ。「グラインド　ストーマー」は、単純にアイテム獲得形式になっているのだ。

日本人なら、ほとんどはこちらをやり込んだハズ。「V・V」モードもほしいな。テンゲンさん

難易度設定はできる予定だけど、もともと難しいゲームだけに、ある程度の腕前は要求される。心してかかるべし!

新作スクランブル

NEW RELEASE SCRAMBLE

Jリーグプロストライカー完全版

●セガ
●12月17日発売
●8,800円
●8M●SPT
●セガタップ付き

完成度ゲージ　100%　4人同時プレイあり

来年版はチームが増える!?

Jリーグ人気に煽られてか、セガのスポーツゲームとしてはかなりのヒットとなった「Jリーグプロストライカー」。惜しむらくは発売が開幕後だったのに、データがちょっと古かったのは残念。だってジェフにはリティはいないし、横浜FにはGKの森敦彦だっていないんだから、文句の1つも言いたくなる。でも、12月17日には世界最新データ入りのプロストライカー（完全版）が発売されるから、もう不満も解消できるぞ。セガタップ付きで価格も据え置き。さらにはオールスターゲームで国内最高レベルの試合が楽しめるわけ。これは絶対に注目に値するゲームだぞ！

リティとオッツェが入り、前作より格段に攻撃力が増したジェフ。レッズもラーン、ルムメニゲが加入し、データ的にはかなりグー。

ゴール後のバカ騒ぎも健在！　選手個々のパフォーマンスがあったらもっとよかったんだけど。

危険なタックルには、キチンとカードが出る。バックチャージには特にうるさい。

オールスターも!!

コダック・オールスターゲームのように東西に分かれ、スーパースター達を操作。燃える！　でもなんでシジマールがいるの？

セットプレイもちゃんとあるぞ。直接FKでゴールするのはかなりの技術がいるが、こぼれ球を押し込めばけっこうゲットできるぞ。

なんと!!
セガタップ付き

これが完全版だ！

鹿島アントラーズ
秋田、石井が加入。アルシンドのデータはより正確になったのでは？

JEFユナイテッド市原
リティ、オッツェの欧州勢で攻撃の幅が広がる。もっとも違うチームか!?

浦和レッドダイヤモンズ
GKミロ、ルムメニゲ、ラーンと外人すべて総入れ替え。優勝も狙える。

ヴェルディ川崎
ビスマルク、ロッサムが入り、中盤がより厚くなった。やはり優勝候補。

横浜マリノス
控えが若干変わった程度。それだけ選手の安定感があるのだろう。

横浜フリューゲルス
16人中9人が変わっている。アマリージャが入ってないのは残念だが。

清水エスパルス
シジマール、ゴメス、加藤久などDF陣がより強固に。攻撃力は健在。

名古屋グランパスエイト
あまり人の入れ替わりはない。小倉がいないのは残念だが、来年に期待。

ガンバ大阪
メトコフ、アレイニコフが入って、中盤の厚みが出た。松波もいるぞ。

サンフレッチェ広島
チェルニー、森山が加入。あまり変化はないが、もともと強いチームだ。

NEW RELEASE SCRAMBLE

アウトランナーズ

●セガ
●5月発売予定
●価格未定
●RAC
●16M

完成度ゲージ 40% 2人同時プレイあり

ターボでも2019でもありません

セガの体感アーケードゲームの最新作「アウトランナーズ」が、なんともうカートリッジで移植されることが決定した。しかも、メガドライブ版では2人同時プレイも可能とのことだ。その際、画面はおのおのが独立した上下2分割のものになる。背景の処理などが美しかったアーケード版「アウトランナーズ」が、どこまで忠実に再現されるか興味津々だね。とりあえず画面写真を見てくれ。

誌上初公開！ これがメガドラ版の写真だ！

アーケード版にもあったデモの類は、とりあえず再現されているようだ。

動いている状態がどんな感じなのかは現在のところ不明。続報を待ってほしい。

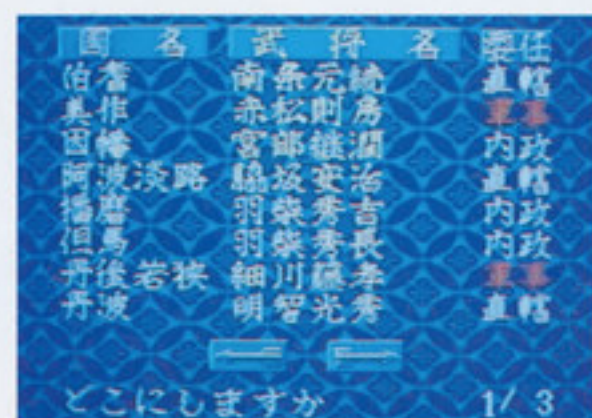
ちなみにこれはアーケード版のきょう体。2人同時プレイがメガドラでもできるぞ。

信長の野望・覇王伝

●光栄
●2月25日発売
●12,800円
●SLG
●16MB・B

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

戦国SLG、ここに極まれり！

北は蝦夷（えぞ）から南は薩摩（さつま）まで、日本全64カ国に覇（は）を唱えんとする織田信長の生きざまを描く、おなじみSLGの最新作だ。登場武将は約900人、シナリオは3本で最大8人までのマルチプレイが可能となっているぞ。しかも今回は64カ国を110の城で表しているので、より史実に沿った戦略を楽しめるのだ。家臣を掌握（しょうあく）し、外交で激動の時代を駆け抜けろ！

信長自ら出向いて外交戦略。同盟は欠かせない。

戦に強いだけじゃ生きていけないが、逆に強くなければ生きていけない。

中央へ出て、覇王の名乗りを上げるのは誰だ！

城が多いから配下の武将に、占領地を管理させる。

街道に沿って侵略していく。美濃は信長の初期の本拠地としてとても大切だ。

大混戦

●EAビクター
●1月14日発売
●8,900円
●ACT
●8M

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

EAの強烈な個性がここに極まれり

スポゲーやパ◎ゲーだけではなく、斬新なアイデアのゲームもコンスタントに発表しているメーカーと言えばEA。そのEAがお届けするニューウェイブアクションが、この「大混戦」だ。

これは、固定画面の中で敵と味方の兵士達（5人ずつ）が、どちらかが全滅するまで戦うというゲーム。プレイヤーは、兵士を直接操作するのではなく、カオス将軍の立場となって移動する位置などの命令を与えてやるのだ。

まさに大混戦の10人

これは、兵士の組み合わせや細かい操作で、深い戦略性が楽しめるゲームだ。操作説明モードのメッセージは、あいかわらず粋な日本語訳だぜ。関係ないけど、カオス将軍の顔はセガファル◯ムの矢◯取締役に似すぎだぞ。

遥かなるオーガスタ

●ティーアンドイーソフト ●12月17日発売 ●8,800円 ●SPT●12M

完成度ゲージ 100% 4人まで対戦可能

オーガスタはマスターズが行われるコース。また、格式の高さも有名でマスターズは招待状がこないと出場できないんだよね。そんなコースを気軽に体験できちゃうのがこのゲーム。当然だが、パジャマでプレイしてもOKだ。

キャディのアドバイスはアドバイスになってないぞ。

傾斜表示もおなじみの機能だ。

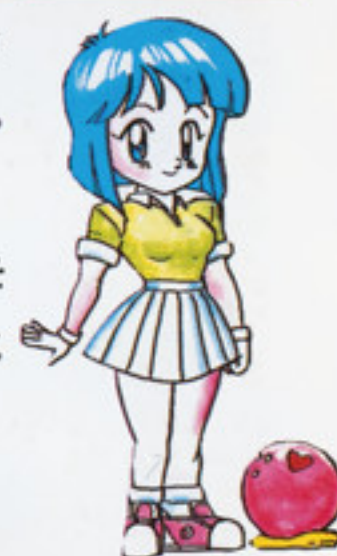
随時順位実況が割り込んでくる。

ブギウギ・ボーリング

●ビスコ ●12月10日発売 ●6,800円 ●SPT ●4M

完成度ゲージ 100% 4人まで対戦可能

いろいろと紆余曲折があったけど、メガドラ初のボーリングゲーム「ブギウギ・ボーリング」がいよいよ発売されるぞ。

通常のボーリング以外にもいろいろモードがある他、対戦中に相手の投球をじゃまできるというアイデアがニクいぞ。

倒したピンの位置によってスコアが変わるモードもある。投球のクセが異なるキャラも特徴的だ。

WWFロイヤルランブル

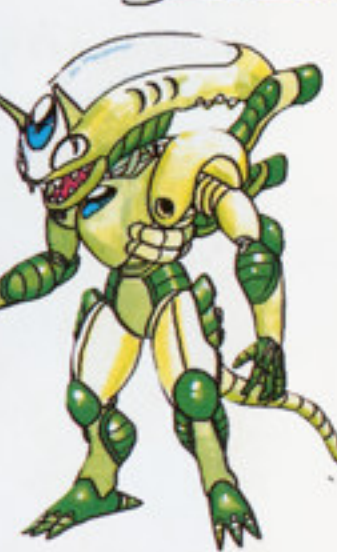
●アクレイムジャパン ●3月発売予定 ●8,900円 ●SPT●16M

完成度ゲージ 70% 2人対戦プレイあり

〝イチバーン！〟でおなじみのハルクホーガンを筆頭にWWFのスターレスラーが登場するプロレスゲーム。ビッグなキャラクターのリアルな動きに加えて、それぞれのキャラクターの個性も発揮されているのだ。タッグやバトルロイヤルで遊ぶこともできちゃうぞ。

1月4日にドームであのA猪木と対戦

君の相手はリング上にいる全員だ。ゼッタイに気を抜くなよお。

なんとレフェリーに暴行。これもプロレスならではの面白さだね。

魔天の創滅

●講談社総研 ●12月29日発売 ●8,900円 ●RPG ●8M+BB

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

長らくお待たせしていた「魔天の創滅」が、ついに完成！ 紹介するのは半年ぶり（くらい）になるけど、基本的な設定やシステムなどに変更はないので、安心してくれ。主人公のアルナスは、じつは雷鳴の夜に拾われた赤ん坊で、父の仕事を引き継いで王家に仕えるうちに、自分の出生、使命などに気づいていくという話だ。

気軽に試してみてくれ。

戦闘シーンはこんな感じ。システムはシンプルだぞ。

強い武器をレンタルして敵と戦う。宿屋に泊まるとレンタル料を日割りで取られるぞ。

フィールドは、立ち止まっていても時間が過ぎる。

新作ハミ出し情報

年末発売のゲームもほぼ固まったけど、1月以降のソフトは製造ラインの関係で発売日がちょっと延び気味の最近のカートリッジ事情。どうやら1月よりも2月～3月にかけてソフトの発売が集中しそうな感じだぞ。新作ソフトのほうもいきなり出てくるものが多いから、ちょっと注意が必要かも。というわけで、最近元気のいいGGの新作もチェックだ！

3月に発売予定のアクレイムの「チャンピオンズワールドクラスサッカー（仮）」（写真はスーファミ版）。

これもアクレイムの「NBA JAM（仮）」（4月発売予定、写真はスーファミ版）。観客の顔がわかるほどキレイ。

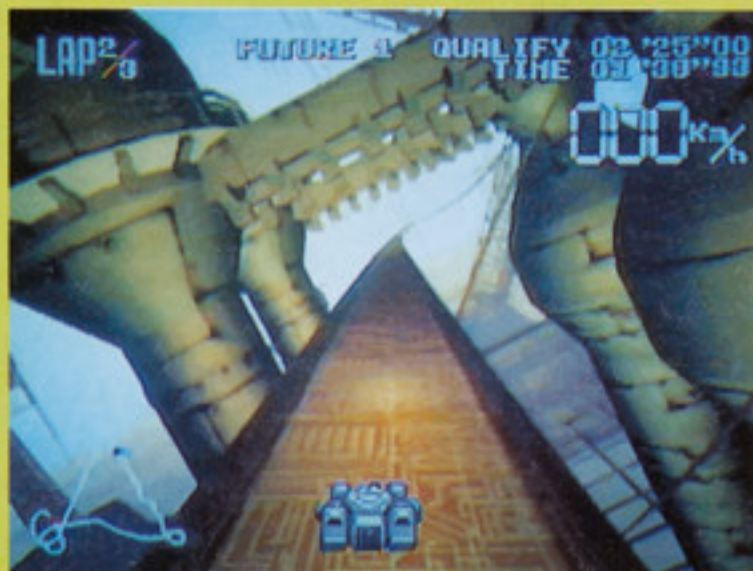
モータルに続き、セガからもGG用対戦格闘「バスター・ファイト」が。〝ニンジャ〟など個性的なキャラが登場。2P通信対戦もあるぞ。

初公開のGG版「バトルトード」。ステージ構成などはMD版から忠実に移植しているからファンは期待だ。

レーザーアクティブライブラリー

LaserActive™ LIBRARY

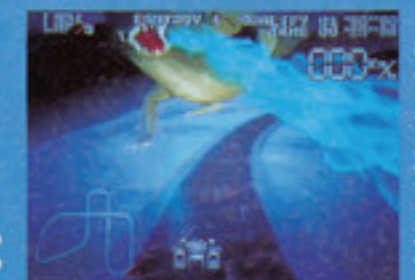
12月10日に何の前触れもなく発売される「バーチャルカメラマン」は、メガドライブ系初のアダルトゲームソフトであるとともに、インタラクティブ・ムービーの１つの方向性を提示した、画期的なシステム。レーザーアクティブは次なる段階に入ったようだ。

ロケットコースター

ゲームの内容はタイムトライアル。コースアウトしないよう、慎重に運転しよう。

LDのトリックプレイを駆使したリアルなスピード感が体を動かす

自機の動きを、ＬＤの再生スピード（ピックアップの移動速度）を変化させることで表現し、これによって「決められた画像を一定の速さでしか再生できない」という欠点が解消された（そのかわりＢＧＭ関係はオールＰＣＭ音源。これはこれで凄い）。

RAC GAME
12月20日発売
9,800円
タイトー

FANTASYワールド
ADVENTUREワールド
FUTUREワールド

剣と魔法の世界やお菓子だらけのメルヘンの世界が君を待つ。

恐竜や海賊船など、冒険心をくすぐる舞台が用意されている。

これぞサイバーパンク。荒廃した世界がひたすら存在する。

バーチャルカメラマン

18歳以上だけが味わえる魅惑のフォトシューティグ

真の意味でレーザーアクティブの性能を生かしたアダルトゲーム、それが「バーチャルカメラマン」だ。プレイヤーはカメラマンになって、街で声をかけた８人の女の子を撮影していく。いい瞬間にシャッターを押せば高得点。制限時間内に獲得した合計得点によっては、スタジオやプライベートルームなど別の場所に移動して、よりセクシー度の高いポーズの撮影ができるのだ。

ADULT GAME
12月10日発売
9,800円
トランスペガサス

スカウトできる女の子は８人。全員が全員、最後までうまくいくというわけではない。

最初の野外での撮影が成功すれば、スタジオや個室などに場所がえすることも可能。

映像にフレーム単位の判定値を持たせ、ベストショットかどうかを決める。大胆に脱がせるのは君の腕次第。

写真集も作れる

撮影が終了したら、自分の気に入ったフォトをファイルに収めることができる（１ファイル最大250枚）。鑑賞、編集は自由自在だ。ファイルは３つある。

天使達の笑顔を捉えれば禁断の園は開かれる……

女の子を撮影に誘いだすには、自分のスタイルを貫きとおしてはダメ。相手の性格にあわせたメッセージを選択しよう。あくまでもゲームのメインは撮影なので、スカウトシーンで詰まっているようではお話にならない。

3D MUSEUM

“３Ｄ”と銘打つだけあって、視聴覚ともにさまざまな疑似立体感を体験できる。映像を立体的に見るための「３Ｄグラス」も付属される予定だ。

ELECTRIC BOOK
２月発売予定
価格未定
パイオニア

メニュー画面に続いて視覚的トリップが始まる。

BEEPLE LAND

びーぷるランド

今年も残すところあとわずか。クリスマス対策は万全かな？　彼女（彼）のいないキミも大丈夫。メガドラがあるじゃないか。今月はソフトもいっぱい発売されるし楽しみだね（トホホ）。

FUNKY LETTERS STATION

ぴーぷる MEGATALK

DJ＝NAMo(22)

今オイラは、ブルースハープ（ハモニカだな）の練習に励んでいる。これが結構難しい。幼稚園のときはヨダレが溜まってクサくなるくらい吹いたってのに……。オイラも年老いたかな。

●最近、メガドラ(MEGA-CDも)に興味を持ちはじめたが、まわりにメガドラユーザーがいないので、友情を分かちあうことができないのです。そこで仲間を増やそうと努力したのですが、SFCの話題ばかりで困っています。最近メガドラは、SFCにおされているのでは……。

（埼玉県・安部直之・14歳）

●ある友人と話をしていて、スーファミをけなし、メガドラのすばらしさを教えていると、その友人がポツリ。「メガドラファンって阪神ファンみたい」。なぜと問うと、「だって、がんばっても宿敵巨人(スーファミ)に勝てないもん。そのくせファンは熱狂的で気合いが入っているよなー!!」。なるほど！(笑)

（宮城県・小林崇・21歳）

NAMo:なんというか、メガドラとスーファミを突きあわすと、明るい話題にゃあならないな（少なくともメガドラユーザーにとっては)。もっとこう、心が晴れやかになるネタはないのかね。

●どこかのニュース番組で「ブームのはしりは女子高生から」と言っていた。じゃあメガドラも女子高生に受けるようにするべし!!　そのうち「女子高生が自分で遊んだソフトを平気で中古ソフト屋に売っています!!」なんて報道されるかも。

（大分県・ターザン鈴木・20歳）

NAMo:それだよそれ！　女子高生さえ味方につけりゃ、スーファミと比べてどうなんてことで気をもむ必要もなくなるわけだ！　よし、こうなったら「女子高生メガドラユーザー化計画」をこのワクで募集するか。小学生からマルチプランナーまで、「こうすればコギャルに握(にぎ)らせることができる(6Bパッドを)」、というアイデアがあったら、どしどし送ってくれ。優先して採用するYO！

●みなさん「ミラクルフォース」というパチンコ台を知っていますか？　この台、盤面がファンタジーRPG風デザインのデジパチで、それだけではなんてことないのですが、よーく見ると真ん中のデジタルをはさんで、主人公(らしい人)とモンスターの人形が並んで向かい合い、戦っている形になっているんです。そう、「シャイニングフォース」の戦闘画面と似てるんですよ。名前からしてもこれはパロディーなんじゃないでしょうか？　だとしたらスゴイですよね。だってパロディーに使われるってことは、メジャーになったっていう証拠ですからね（それともこれを作った会社の中にメガドラ大好き人間がいたとか)。

（東京都・ウルバカマン・25歳）

NAMo:そういえば、ゲームソフトを店頭で買わずに、もっぱらパチンコの景品として手に入れる知り合いがいたな。パチンコとテレビゲームの関係は、何かと深そうだ。

●つい先日、後輩にMDを貸した。しばらくたってから無事返ってきた。MDを見ると、本体にS端子がついていた。400円かかったそうな。スゲーぞ後輩！

（愛知県・栖橋浩紀・17歳）

NAMo:貸したものにキズが入って返ってくると腹が立つけど、こういう場合はどうなんだろうね。

●このあいだ、バースデー電報が届いた。そこには「ハハキトクスグカエレ」と書いてあった。

（茨城県・ぷりぷりモンチッチ・18歳）

NAMo:「不幸の手紙をもらったときよりも怖かった」とのことだが、世の中には郵便を利用して困ったことをするヤツがいるんだよね。オイラもこの前、出したはずのない手紙が〝受け取り拒絶〟の紙が貼(は)られて戻ってきたぞ（あてさきや文面は、ショッキングなので伏(ふ)せとく)。こういうの、やめような。

今月のB.G.M.

播磨体操第一～力士舞踏曲（ああ播磨灘／セガ）

ILLUSTRATED BY 永沼純也(埼玉県)

参ったスよ。メガドラひさびさの問題ゲーム「ああ播磨灘」の、この２曲のメドレー。サウンドテストモードで聴くだけでも相当こたえるけど、ある裏ワザを使うことによって、さらにヤバくなるのだ。サウンドショック！ ビジュアルショック！　てな感じ。何も言わず、まずは55ページを見てくれ。

MD噂の真相

「ベア・ナックル」のアクセルのニーブレスは開発者たちの間で"悶絶アタック"と呼ばれていたらしい。「ごんぶと」のCMに出ているのは、どうやらギース・ハワードらしい。秋葉原で1,200円で売られている「電忍アレスタ」は、音楽CDとして買う人のほうが多いらしい(東京都ぴよぷぷと)"麗梅亜III世だ"さんは、ワザとク○ゲーを買って文句をつけるのが趣味らしい(ゴメンナサイ)(香川県・池田直樹)「ベア・ナックルIII」のラストボスは今までさんざんないがしろにされてきた、あのサミーの兄、アダムらしいとの噂(鳥取県・アジャバーコング)エレクトロニック・アーツ社のEA-AIR FORCEシリーズ、「デザートストライク」「ジャングルストライク」につぐ第3弾は、「ラッキーストライク」らしい(長野県・清水一樹)セガが任天堂の64ビット機に対抗して、ポテトチップを搭載した32ビット機を作るそうな(兵庫県・野平馬一)

千葉県・新井浩二(16)
8月号121ページ右上の写真で、赤いシャツを着ている男がこのイラストの作者だそうな。みんな、見てみよう！

秋田県・肉十八(17)
Oh, まるで海外ゲーム雑誌に掲載されてる読者イラストみたい！ でもこの路線、日本ではちょっとマズイ。

福岡県・春猿(18)
やけに「ぷりぷり」な春麗。針を刺すとカワがツルンと、むけそう。そんな彼女もいいよね(えー!?)

北海道・稲田陽太(21)
絵柄は本物からかけ離れてるけど、カワイイね。脳天に輪っかをつけてヒモを通してアクセサリーにしたいナ。

岡山県・MDパワー(15)
ペンタッチが殺気立ってるが、イヤなことでもあったのか？ 左側のシルエットは志茂田景樹だし……。

神奈川県・HELL(17)
先生や上司に向かい合わせ状態で怒られている時に、このお爺さんの"攻撃かわし"の動きをマネしてみよう。

神奈川県・有忌りんた(20)
何がいいって、カメ忍者を題材にしたことだね。このカメは、目の雰囲気からしてラファエルかな？

IllustrationCity第1部

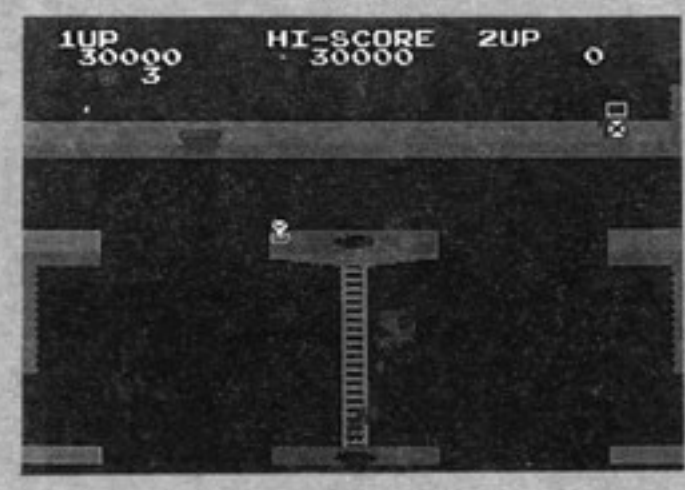
ピットフォールII

■1985年7月発売■4,800円■セガ

探検家ピットフォールが、地下に秘められた3つの宝物を捜し出すアクションゲーム。ピットフォールの基本アクションは移動とジャンプで、攻撃は一切できない。場面によって綱渡り、水泳、風船による飛行、トロッコ移動などの特殊な操作ができる。手ごろな広さのマップ、高いアクション性が多くのプレイヤー(といっても絶対数はたかが知れているが)に評価された。

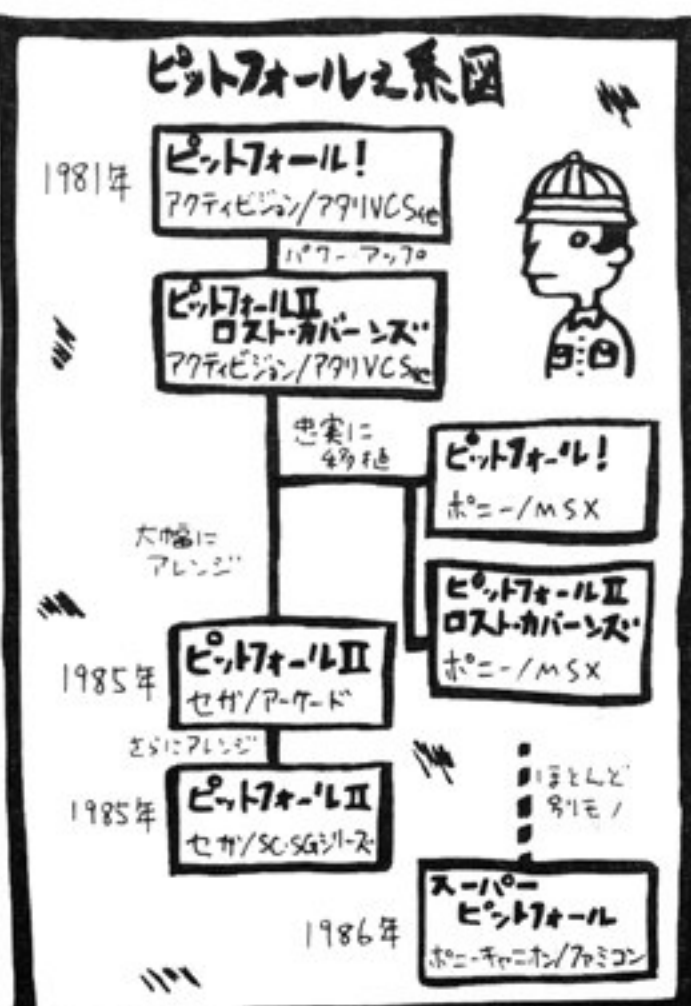
■10月号の"セガで働きてー"さん、その気持ち、俺もよくわかるぞー。SG-1000ではほかにも「ドラゴン・ワン」などがおもしろかったですよね(中略)「ピットフォールII」は、クリアしたあとも何度もやったっけ。あれはまさに"1日ジュラシック・パーク"ですよ。「ボクシング」も燃えますよ。

(滋賀県・ゆーいんぐ・17歳)

——どちらかというと、"1日インディー・ジョーンズ～魔宮の伝説"じゃないでしょうか？

■"セガで働きてー"君、御安心ください。「ピットフォールII」は、私のSG-1000で現役で頑張っておられます。それと、君には負けますが、私もSC／SGソフトを1本100円で20本ほど売ってしまって、今でもマリアナ海溝より深く後悔しています。「スタージャッカー」、カムばぁーっく!!

(兵庫県・MD小夜曲・21)

——統計によれば、瀬賀老人の80パーセント以上がソフト大量処分を経験しているそうです(嘘。でも、本当っぽいですよね)。

■10月号の"セガで働きてー"君。俺は「ピットフォールII」を持っているぞ。たしか、中学のときに部活の後輩から奪い取ったんだよな。俺のSG-1000 IIはコントローラーが壊れていて使い物にならん。だから無期限で貸してやろう。

(群馬県・松田隆行・21歳)

——松田さん、ご安心ください。SG-1000 IIのコントローラー端子にメガドラ用コントロルパッドを接続すれば、ちゃんと遊ぶことができますよ。

セガ歴5年以上の皆さんの憩いの場 第1回瀬賀老人健康会

メガドライブ以前のセガ製家庭ゲーム機の話題に花を咲かす瀬賀老人健康会の時間です。第1回は、BEメガ'93年10月号のぴーぷるMEGATALKに掲載された"セガで働きてー"さんのおたより(過去にSC／SGソフト約40本を中古ソフト屋に1本200円で売り払い、その中に名作「ピットフォールII」が含まれていたことを悔やんでいる、という内容)に対するお返事特集です。

角界どころかメガドラ音楽界もショック!!

これが幡磨体操第一だ!!

ついにこのコーナー最大のピンチが訪れた。「それ」は我々の常識をはるかに超えたパワーを持っていた。うーん、こんな危険なものを紹介していいのだろうか……。

大相撲の興奮とは違う こーふんが味わえる!

本誌の読者レースで、初登場でワースト10入りを果たすという偉業をなしとげた「ああ播磨灘」。スポーツゲームに分類する気が起きないゲーム内容が巷で話題になっているけど、「サウンド関係が充実している」という意外な一面も持っているのだ。諸事情により開発者と連絡が取れなかったので、ジャパン・ニューウェーブ音楽愛聴家の本誌某ライターのコメントを掲載しよう。

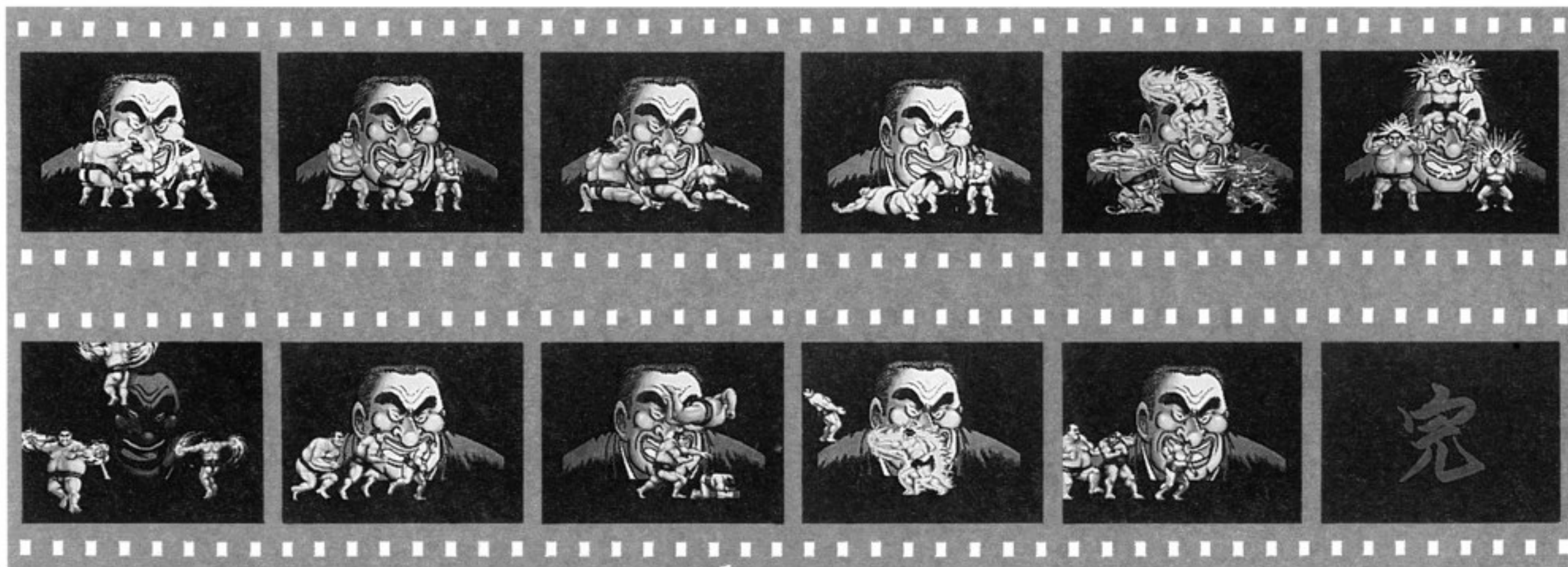
——「忍者武雷伝説」にはじまり「ザ・スーパー忍II」で確立された、セガの〝あやしげジャパネスサウンド〟の完成形だね。ゲームの題材が曲がりなりにも日本の国技だし……というか、じつはその曲がり具合が、独特の音楽世界観を生みだす大もとになっているんだけどね。『巨体で破壊』『ガチンコ人生』『平幕ロック』『怒濤の血しぶき、なぜだ!』といったヤケクソな曲名も見逃せない——。

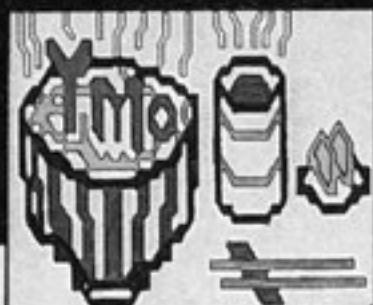
播磨サウンドの魅力は、それだけではない。いや、すべての元凶(?)は、下にダイジェスト写真で紹介した隠しモード「播磨体操第一」にあるのだ。ゆったりとした、それでいてパーカッシブなサウンドが流れるなか、ゲーム中に使われているサンプリング音声が連呼される。それに合わせて画面を縦横無尽に動き回る、3人の力士たち。まさに地獄絵図だ。後味の悪いエンディングを迎えたあと、キミの中で〝何か〟が壊れる……。

思わず唄ってしまいました

↑幡磨体操第1のみかた

播磨灘さんが大暴れする「播磨体操第一」を見たい人は、理事長の言葉(要するにパスワード)を入力する画面で、「たいそうしようよ」と入力しよう。なんだそりゃ。そうすれば、ものの少しとたたないうちに、軽やかなBGMにのせて力士たちが舞台入り……というわけだ。このお笑いショーを見るためだけにソフトを購入してもバチは当たらないぞ! ちともったいない気もするが。

JUNKプレゼント

ハイ、ジャンク屋です。えー、11月号のお題は「テクノっぽい雰囲気がするイラスト」ということなんですけど、皆さんなかなか的を射ていらっしゃいますな。ひとりだけ「サンダーフォースIV」のイラストを描いて「テクノソフトだから……」と言ってた人がいたけど。肝心の当選者はというと、右下のイラストを描いてくれた埼玉県の深尾和正さんです。オメデト。えー今回はなぜか『スペースシャワー』のヨーヨー(提供者:なべちゃん)を2名に差し上げます。ほしい人は好きな名人の名前を書いて12月15日までに送ってね。

最近犬の散歩をしてない人は、これを機会にどうです? 当選者の発表は3月号にて。

テクノの解釈は人によってさまざまというが……。メガドラにはテクノの精神を感じさせるゲームが多いので、いろいろ試してみよう。

INFORめーしょん

■MEGATALK
身のまわりでおきたおもしろいこと、すごいこと、待ってます。身の上相談なんかもOK。

■Illustration Ctiy
イラストをハガキに黒ペン(鉛筆、カラーは不可)で書いてください。タテヨコは自由です。コーナーは2部構成ですが、気にしないでいいです。MD君の4コマも考えてね。

■キワめよ! メガドライバー
真からメガドラを愛する人々のための独立開放区です。〝メガドラ〟をひとつの文化としてとらえた、クリエイティブなおたよりを持ってます。信憑性の大小にかかわらずメガドラ周辺のゴシップを紹介するMD噂の真相もよろしく。

■SCOOP!!——私は見た
以前あったコーナー、BEメガフォーカスのようなものです。広告の誤植、めったに手に入らないヘンテコな品物など、見て心がなごむのを送ってください。

■思わず唄ってしまいました
メガドラゲームソフトの音楽の歌詞を募集しています。メガドラ風刺の替え歌でもOK。インタビューのネタなども待ってます。

まだまだ続くよ!

今月の論 セーラームーンのソフト要りますか？

幅広い層に支持された久々の大型ヒット作。そのゲームが未だにないのはMDのイイところ？　悪いところ？

●セガがやるなら、これまでもハズレは少ないし、要望があるものはどんどんゲーム化したほうがいいです。メガドラの人気がない一因は、リクエストへの反応が遅いということだと思います（逆にPC-Eは早い）。移植チャートで不動のタイトルがあることからも、もっとユーザーの望む物をタイムリーに出してください。

（東京都・もりたとおる・26歳）

●今、子供に人気があるのは、性別を問わず「クレヨンしんちゃん」、男の子に「ドラゴンボールZ」、そして女の子に「セーラームーン」だろうから、これらのゲームを出せば、売れて当然。しかし、成人のユーザーから言わせてもらうと、一部を除いてアニメのゲーム化は、所詮キャラクターグッズの１つとしか言えない。原作によってほとんど世界観の完成しているゲームは、システムが窮屈になってしまい、結局つまらなくなりがちだ。とにかく名前だけで売れるだろうが、遊んで楽しかったと思えるゲームにできるかが大事だ。

（岩手県・林家スライム・21歳）

●僕がメガドライバー一筋の理由は、メガドライブの硬派なところにホレたからです。最近はまわりにユーザーが増えて、うれしく思います。それはソニックやシャインニグシリーズなど、セガ独自のキャラクターが一般に受け入れられてきたからだと思っています。ただ売れるためにアニメの人気キャラクターを起用することが、ゲームのクオリティを上げるでしょうか？　そういう意味でも出してほしくありません。

（北海道・SHERA・18歳）

●ゲームソフトに貴賤などない。歴史ものだから高尚だとか、キャラクターものだから低俗とは言えない。売れるタイトルなら出すべき。ファン以外でもほしくなるほど面白ければさらによい。だが、横スクロールACT、デジコミが他機種で出ている以上、ジャンルはそれと違う方がいい。また一番注意したいのは〝旬のもの〟だということ。人気のあるうちに出さなければ意味がない。

（京都府・SHARNO・23歳）

●MDユーザーは年齢層も高く、ゲーマーに支持されるハードなので、対象年齢の低い「セーラームーン」は意味がない。だからこそ新規獲得のために必要と言う人もいるだろうが、時期的にもう遅すぎる。SFC、PC-Eの発売後ではアピール度が低く、空回りするだけになると思う。

（兵庫県・松島健士・19歳）

●大人が儲けを重視して、タイトルだけで売りつけようとしたら、メガドラの評判が落ち、ファンは悲しい思いをします。自分は原作を読んで涙を流したほど、これには思い入れがあります。だから金儲けの手段にしか考えられない人には関わってほしくないし、最高のデキにならないなら出なくてもかまわない。ただ、絶対出すなという意見はわかりません。買わなければ済むことでしょう。マニアックなハードだったメガドラが、徐々に浸透してきた今こそ、新しいタイプのソフトを打ち出すことは、悪いことではないと思います。

（青森県・NOB・15歳）

●キャラクターゲームは、メーカー側がどれだけ「ファンサービス」の域を脱したゲーム作りができるかどうかにかかっていると思います。ユーザーが抱いている不信感は、これまで原作のファンをターゲットに「本編のオマケ」的な、つまりキャラクターグッズやCDを制作する発想で開発してきたことへのしっぺ返しです。ファンを対象から外せなどというバカげたことを言うつもりはありませんが、ゲームとして出す以上、ゲームとして制作してほしい。

また、ユーザー側も正当にキャラクターゲームを評価する目を失わないでください。本当に良いゲームが出てもわからなくなります。遊びもせず悪評を立てるのは、ゲームファンとして恥ずべき行為だと思う。

（東京都・折戸克結記・18歳）

――この作品のテレビを見ている読者は20%近く、「ドラゴンボールZ」は40%以上だった（11月号アンケート）。そんな作品だけに、7割が「ユーザー層拡大のためにもあったほうがいい」という意見をくれたのでは。ただし条件つき。反対者の理由同様、〝半端なものはいらない〟ってこと。原作の人気に頼るだけのソフトを出していたら、ゲームはいつまでもコミックやテレビのオマケ的存在だからね。

3月号のテーマは　バーチャルシネマをこう見ました

「夢見館の物語」や「ナイトトラップ」など、〝バーチャルシネマ〟ソフトが相次いで発売されました。ハードとソフト自体の過渡期に、CD-ROMメディアの新たな可能性を追求した、意欲的な挑戦が見られます。この取り組みへの意見や、ゲームの感想を送ってください。

ひとことfrom BEEPle

◆群馬へぜひ一度来てみませんか。温泉がいいですよ。（群馬・イサム・19）

◆免許を取るため自動車学校に通っている。昔やった「ハードドライビン」のクオリティの高さが、いまになって感じられる（特に重いハンドル）。

（長崎・マサユキ・25）

◆MD関係の本をかたっぱしからすべて買っていく男の子を見かけました。最近の小学生はお金持ちだなあ。

（静岡・マリコ・17）

◆サターンなんて名前は、アメリカのデキの悪い小型車みたいで、イメージが良くない。（神奈川・タケヒコ・19）

◆とうとう次期ハードが発表されましたね。カセットテープで何分もかけてロードしたゲームをやっていたころが懐かしい。（埼玉・アツム・21）

◆スーパーでバイトしていたら、ソニックのTシャツを着た人が来た。値引きしてあげたかった。

（神奈川・シンペイ・16）

◆ロッ○リアやモ○バーガーのハンバーガーを食べながら、マクドナルドをやるのは、なんだかしのびない……。

（兵庫・シュウジ・21）

◆市長も知事も逮捕されて、町は大混乱さ！　（宮城・タケシ・21）

◆コタツを出しました。暖かいです。みかんを食べたらおいしかった。

（群馬・ユウジ・16）

◆ここを読むと〝セガのファンって心が狭い〟と思う。セガの社長は太っ腹そうなのに。（北海道・マユミ・25）

◆突然、友人が交通事故で亡くなり、私は一晩泣き明かしました。友人はSFC派で、よく私と言い争いをしたものでした……。（富山・トモズミ・20）

Illustration City 第2部

東京都・安川貴子（14）

「侍」の「スピリッツ」が、ひしひしと伝わってくるイラストだ。ところで貴子ちゃん、14歳の誕生日おめでとうね。

生気が感じられないなあ。長い地下生活でイカレちまったのか。みんなも自宅にこもっているとこーなるので、気をつけよう!?

長崎県・カトー三段黒帯（?）

東京都・ぴよぷぷと（22）

セガのB級ノリゲームの真骨頂「レンタヒーロー」の続編を望む声は多い。他機種で登場しても、こんなに盛り上がらなかったんじゃないかな。

喜怒哀楽

Pee Pee Pee Pee Pee Pee Pee

ギョーカイに！ゲームに！ いいたい放題！！

●いよいよ「ファンタシースター」が発売される。そこでII、IIIも再発売してください。このごろメガドライブソフトは人気があるのに、昔のソフトが入手できないのは不思議だ。例えば「スーパーファンタジーゾーン」など、手に入れられない人はかなりいるはず。新しいものばかりで、昔のよいソフトがおざなりにされるのはあまりにも悲しい。

（神奈川県・大塚誠・18歳）

●お願いです。セガタップをもっと生かしてください。スケジュールを見ても、対応ソフトの予定がほとんどない。どうしてあんなイイものを使わないんだ！ テニスやレース、さらにプロレスなどを４人で遊べば、楽しさが倍増するじゃないか。

（島根県・トリプル役満・16歳）

●最近メガドラユーザーになった人の「なぜ他機種を敵視するのか」という疑問に、僕なりの理由を答えましょう。８ビットマシンのころはそれほど燃えていたわけではありません。ところが16ビットの時代に入ると、他機種のユーザーが僕らを〝（セガ）マニア〟と呼び出したことに発端（はったん）があると思います。「へへーんだ、そーだよ、オレはマニアだよ、オタクだよ」って言ってやりたい。でも、ろくにメガドラのことも知ろうとせず、「マリオ最高！ MDなんかつまんねーぜ」なんて言ってるヤツらは〝スーファミオタク〟じゃないでしょうか。特に休みの日には１日中、SFCでRPGやシミュレーションをしているヤツが、自分のことを棚（たな）に上げて、メガドラユーザーにあーだこーだと言ってくれば、敵視するのも当然のことではないでしょうか。「ゲームにたいするこだわりを持ってるから〝マニア〟なんだよ」と言う他機種ユーザーもいるのです。彼らはみんなが買うものを買うそうなのですが、メガドラで大ヒットしたものすらやろうとしないのは、ＳＦＣへのこだわりの現れではないのでしょうか？ ＭＤ歴の浅い人達も、僕らは〝マニア〟で、彼らは違うと思いますか？

（福岡県・MEOGEO仮面・20歳）

●あの「スペースハリアー」の続編を出してほしい。今までなぜ出てこないのか不思議です。僕はマスターシステムでスペハリ、スペハリ３Ｄも遊んでいますが、個人的にはメガドラ初期のスペハリIIが面白かった。４Ｍとは思えないほど綺麗でスムーズなグラフィック、非常に簡単な操作、印象に残る音楽、個性豊かなボスキャラ達。こうした部分を容量の増加と、最新の技術でもっと面白くできると思います。

（福岡県・篠原公法・18歳）

●「龍虎の拳」移植決定は嬉しいけど、その一方で果たしてこれでいいのかと思ってしまう。というのもこれは他機種でも移植が決まっているから。実際、ファイナルファイトやストIIなども、他機種版と比べて秀でた部分があるのに、「いまさら」の一言でかたづけられてしまうことが多かった。既存のユーザーを満足させても、他機種の後追いでしかない。だからMDならではという移植がもっとほしい。セガはアーケードゲームのメーカーでもあるし、この点をもっと活用すべきだ。その意味でV.R.の移植はタイムリーだし、期待している。今後もMDだから遊べるという個性を強調してほしい。NEOGEOの移植にしても、格闘ゲームばかりでなく、「ラストリゾート」のような一味違うチョイスがほしいところだ。

（群馬県・関浩昭・22歳）

●ソニックCDのコマーシャルは、全体を通して明るい雰囲気の中で、ソニックの持つスピード感を見事に表現した素晴らしいデキだった。ただし肝心のゲームタイトルが聞き取りづらい。「シャイニング・フォースII」も同じで、一緒にテレビを見ていた弟に「何のCM？」と尋ねられてしまった。社名など、認知度が高く、しかも長期に渡って繰り返し放映される場合なら、外人声優のフレーズも生きる。でもソフトのように短期間で浸透を狙うものは、明るい声で、ゆっくり、はっきり言うべきだ。

（東京都・小池雄介・20歳）

PHANTASY STAR

北海道・ぱわーあっぷJOE(18)
「ファンタシースター」ももうすぐ発売だね。また赤毛ハイレグ少女や機械仕掛け兄ちゃんに会えると思うと、ボ、ボク……。

ヨレヨレのペンタッチが、他のＳＦIIイラストとはまた違う雰囲気をかもしだしているね。いいんじゃないスか。
神奈川県・ゼロ(14)

宮城県・晶田麗治(16)
点画だ！ しかも「真・女神転生」！ 目の焦点をズラして眺めてると、六◎星が浮び上がるぞ（ホントにそうだとヤだな）。

ぷよぷよ

あー、ぷよぷよ持ってるー。「ＭＤ噂の真相」によれば、ぷよぷよはものすごく臭いんだぞー（信憑性まったくナシ）。
神奈川県・大塚理恵(?)

君の声がMDを変える！MEGA-USER'S VOICEにハガキを

USER'S VOICEはユーザーの声を伝えるコーナーです。他の読者にぜひ聞いてもらいたいソフトへの感動や怒り、ハードやソフト、メーカー（開発担当者）やライターなどに言いたい意見や希望を送ってください。また「論」は毎月テーマを決めて意見を募集しています。熱い声を待ってます。

びーぷるランドへの投稿は……

◎下記のあてさきにコーナー名を明記して送ってください。なお〝びーぷるランド〟採用者全員（ひとことfromBEEPleを除く）に図書券（500円分）を、抽選で３名にお好みソフト（'93年12月末までに発売されたもの）を差し上げます。

あてさき
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク(株)『BEEP！ メガドライブ』編集部
（○○○○○コーナー）係まで

＊住所、氏名、年齢、電話番号、ほしいソフト名を必ず明記してください。

ソフトプレゼント当選者

原利江子
折戸克結記
小西繁幸

12月号のゴメンナサイ

P.49の「メガドライブ・アカデミー賞前夜祭」で、「Aランクサンダー 誕生編」がノミネート作品リストから抜けていました。RIOT様ならびに読者の皆様にたいへんご迷惑をおかけしました。なお多数の方にタイトルを記入して投票していただきましたので、今回は有効とし、予定どおり集計の上、次号で発表します。

誌面ジャック!! メガドラサードパーティー やりたい放題

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社の巻

フロリクスから来た広報担当者

3度めの登場である。

毎回、このコーナーを担当するたびに、見出し部分にフィリップ・K・ディックの小説のタイトルをパロディにしているのだが、誰も気がついていないようだ。今のところ何の反応もない。寂しいものである。

気を取り直して話を先に進める。

今回はいつもと趣向を変えて、めずらしくまじめな話をしよう。

最近、“マルチメディア”とか“インタラクティブ・メディア”といったキーワードを旗印に、新ハードの発表が花盛りである。

ソフトメーカーとしては、ハードの性能が向上することはとりあえず喜ばしい。現行機種で「ハードの機能的な制約上」できなかったようなさまざまなアイデアが、実現可能となるからである。

ハードの性能が向上すれば、絵はますますキレイになるだろう。各種の映像エフェクトも簡単になり、音もどんどん良くなって、効果音やBGMがますますリアルになるに違いない。

しかし、ハードの性能はどんどん向上するが、かたやソフトのほうはどうだろう。

現在「マルチメディア・マシン」と称される新ハードは、いずれも大なり小なり「インタラクティブ」性を1つのキーワードとしているが、これには少々疑問がある。テレビゲームに「操作する」という要素がある以上、テレビゲームはその大前提がそもそもインタラクティブなはずだ。

では、新ハードの特徴は、現行機種より絵と音がいいだけなのだろうか。だが、この技術競争は、正直むなしいものがある。

なぜかと言うと、現在の技術力では、人間の想像力を凌駕することはけっしてできないからである。

逆に、いったんそのゲームに感情移入してしまうと、人間の想像力は、絵や音のしょぼさを補ってあまりあるのだ。

想像力の豊かさには個人差があるが、現時点では、どんなに高性能なハードが発表されても、人間の想像力が紡ぎ出す世界の豊饒さには遠く及ばない。現実と区別がつかないほどのリアルな世界を提供してくれるようなマシンが発表されれば話は別だが、それはまだSFの世界の話である。

単純な演繹で考えると、新ハード上では、リアルなソニックやマリオ、あるいは実写の春麗や舞ちゃんが活躍するのだろうか。

もちろん、そういった方向性を否定するわけではない。ゲームが面白くなるなら大賛成だが、ビジュアルがそういう方向に進んだこと、すなわちゲームが面白くなったことだと錯覚はしないでほしい。

欲を言えば、新ハードの性能をバリバリに駆使したソフトでも遊びたいが、その一方で新ハードの機能と新しいアイデアが見事に融合した、斬新なゲームでも遊びたいなと思うのですよ。1ユーザーとしては。

Acclaimの巻
(株)アクレイムジャパン

キミも来ないか、マーケティングの花園へ…

【誌面ジャック大歓迎】このやりたい放題コーナーは、メガドラサードパーティーの方に誌面をご提供し、文字どおりやりたい放題やってもらうコーナーです。誌面ジャックをご希望するメーカーさんは(→)

コーナー！ SCENE16

世の中不景気だから、ゲームのほうもバブル時代のようにボコボコ連発するわけにはいかないので、自然と作品を絞り込んできているようだ。でもこのコーナーは不滅。宣伝の場だけじゃないから、タイトルを持っていないメーカーさんにもドシドシ参加してもらっているわけ。

エアマネIIでステキ！の巻
KOEI ©光栄

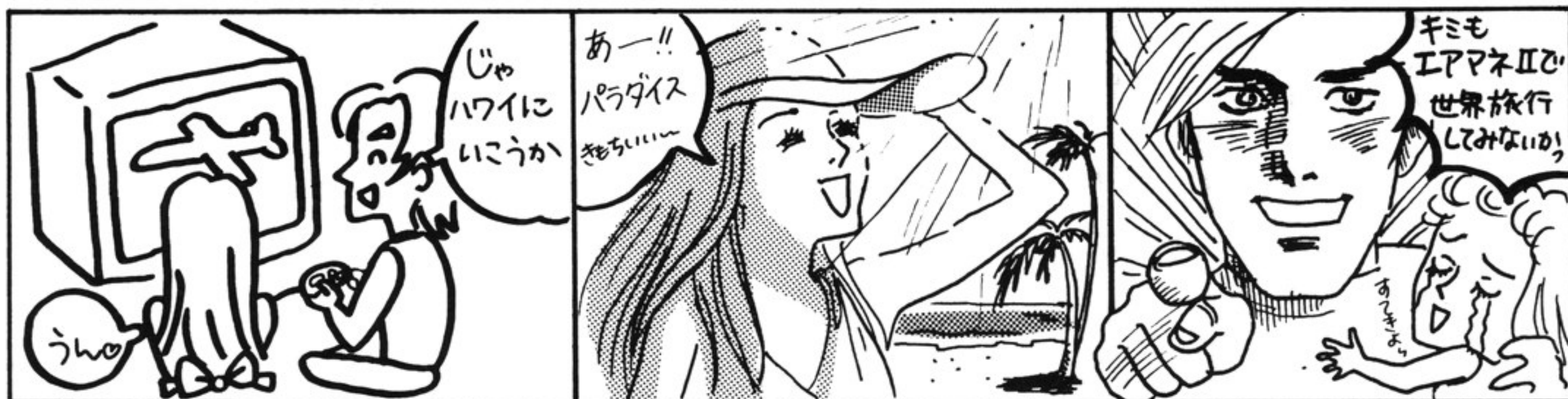
ねー
海外旅行に
行きたいよ〜〜♡

フッ
お安い御用さ

じゃ
ハワイに
いこうか

うん♡

あー!!
パラダイス
きもちいい〜

キミも
エアマネIIで
世界旅行
してみないか？

エアーマネジメントII メガドライブ版：12,800円 1月29日発売予定 株式会社光栄

ビクターエンタテインメント株式会社の巻

君はヘビメタルを聴いているか!!

初めてこのコーナーに登場するビクターエンタテインメントの前谷だ。なんじゃい、このコーナーは？ やりたい放題とか言っときながら、みんな商売から全然離れとらんじゃないか。もっと自分というものを大切にしろ！（ちゃぶ台をひっくり返すしぐさ）やめちまえ〜！（ガチャ！ バチャ！ パリンッ！）

てなわけで前谷は、お前ら軟弱なゲーム少年達に、ヘビーメタルの鉄鎚をくれてやるぜ。覚悟はいいな？

話のとっかかりとしては、これ。ANGRAというバンド。イントネーションによっては、根の暗い劇団の話になってしまいそうだが、もちろんそうではない。最近リリースしたばかりのデビューアルバム〝ANGELS CRY〟が手元にあるのだが、それはそれは美しく、清らかで、大仰な、メロディアス・ヘビーメタルが聴ける（ちょっと前谷の得意分野ではない。前谷はデスメタルがお気に入りなのだ）。

▲ANGELS CRY／ANGRA
発売中／2,500円／ビクターエンタテインメント

ANGRAというのは、ブラジルの神話で「火の神」を意味する神聖な言葉らしい。そう、このバンドは、なんとブラジルのバンドなのだ！ 実はそれが言いたかったのだ！

ブラジルと言えば、たぶんBEメガ読者の中にも知っているヤツはいると思うが、あのセパルトゥラもブラジル出身ではないか（注・セパルトゥラ＝メタリカが徐々に音楽性を変えながら、世界の人気者になっていった後に、まだまだ極悪なヘビーメタルに飢えている世界中の若者の期待を、一身に背負って立つ、現在、世界で最も注目されているスラッシュ・メタルバンド）。ブラジルだぞ。非英語圏だぞ。発展途上国だぞ。それが、世界に通用するスゴいバンドを続々と送り出しているのだ。

日本はどうだ？ あーん？ ZARDだのWANDSだのB'Zだの、聴いて満足できるのかね、今の若いモンは？ 学校通ってて、腹が立つこととかねーのか？ 気に入らねーヤツがいたら、フライングVでぶん殴れ。

高ぶる気持ちは、アウトレイジやS.O.B.が満足させてくれるゼ。男子の高校生がヘビーメタルを聴く必要を感じない社会というのは、その方が不健全だと、前谷は思うゾ。

何か言いたいことがあったら、ビクターエンタテインメントにハガキを出しておけ！ じゃあな！

編集担当者まで気楽にご依頼してください。なお、ジャック料は無料ですが、掲載された内容に関しては当方は責任を負いかねますので、ご了承ください(笑)。もっとやりたい放題でいいぞ！

おいおい始まったよ
大丈夫かなあ!?

遊星セガ STADIUM

PRESENTED BY SEGA

徐々にではありますが、ハガキが集まって来ております。紙面的に安定するのももう少しかと思うので、ご協力を！

創刊1号

息抜きはいいよね編

「遊星セガスタジアム」に早速お便りをくれたみんな、ありがとう！ スタッフ一同、とっても喜んでおります。中でも「今年は遊星セガワールドはないのか？」とか「6ボタンパッド用に最初に発表された『バーニングフィスト』はどうなってるんだ!?」という暖かいお便りには、胸を突き刺されるような気持ちです。グサ……。でもみんなの期待に応えられるよう最大限がんばります。最近も某マンガ誌に「ナイトトラップ」のマンガを載せたり、バーチャルシネマ試写会を実施したり、いろいろ新しいことやっているんだ!!

ところで話は変わるのだが、私はついに現在発売されているMDソフトをすべて買いそろえたのだ。もちろん、個人的にね。棚に全ソフトが並んでるのは費用を考えると「ばたんきゅ〜」な気持ちだ…。さらに忙しくて遊ぶ時間がないのは悲しすぎるぜ。ホヨヨ……。

そう言えば、この前の金曜だったか、やってもやっても終わらない仕事の山に身も心もボロボロになっていた時、トレジャーの美奈子さんと電話で話しているうちに、急遽新宿に遊びに行くことになったのだ。もちろん、BEメガのA子ちゃんも一緒だ!! 本当は忙しいのだが、「どうせ徹夜で仕事しても土日に出勤しないといけないんだし、こうなりゃ今夜は遊んでやる!!」と開き直って夜の新宿に集合。お好み焼きを食べ、ちょっとお酒を飲んで、その後は待望のカラオケ。美奈子さんの“噂の森高”もやっと聴けたぞ。森高を歌う美奈子さんは本当に生き生きして輝いていたナァ。でも、その横でA子ちゃんは、「朝までに入れなければいけない原稿が……ウウ」と苦しんでいたりして。やっぱり両手に花(!?)はいいよネ。

今月はヘンな話になったけど、来月はもっとキチンとした話を書くから見捨てないで、ドシドシおハガキを下さいネ。でも来月も忙しいなァ……トホホ。　（竹崎）

祝！遊星セガスタジアム

【大阪府・Bee！ブラボー800】一番最初に届いたのがコレ。ドモありがと。

「教えてセガのえらい人」
ソードオブソダンを日本で発売させた張本人をおしえてくれっス。（写真付）
ちょっとヤバいか？

【富山県・ヒロポン】毛筆で書いていただきましたが、この件はちょっと……。

JOYJOYテレフォンGALを探せ!!の 解答 と 解説

新連載記念特別企画として12月号に掲載した「JOYJOYテレフォンGALを探せ」。実はこの企画はBEメガ創世紀に、カラー1Pで掲載したものの第2弾だったのだ。当時のJOYJOYギャルはちょう子お姉さんだったんだけど、おぼえているかな？　もしその号を持っていたらもう1度見てみて。実は現BEメガ編集長も女装して登場しているんだ。最近は「後進に道を譲らなくちゃね」とか言って、なかなか誌面に出てこないけど、これは実はBEメガの伝統だったりするわけ。アホな伝統だから、小さい子供達はマネしちゃだめだよ。

結構間違えた人もいるようですが、S子ちゃんとE子ちゃんは、実はセガのOLでした。お仕事とはいえ、撮影協力ありがとうござい〜。

エントリーNo.1 S子ちゃん
「いつもは制服を着てお仕事をしています。ところでこの写真はカラーで載るんですか？」

エントリーNo.2 E子ちゃん
「隣のS子ちゃんとは一緒の職場です。あまり写真慣れしていないから、ちょっと緊張ぎみ」

エントリーNo.3 G子ちゃん
「この写真はプライベート時のものです。本職は……言っちゃうとわかってしまいますね」

エントリーNo.4 A子ちゃん
「生活が不規則でお肌も荒れぎみ。でもその分だけ充実感があるかな。今月フランスに行きます」

髪のテカリと化粧のノリが気になるA子ちゃんも人気を集めましたが、まったくのクワセもの。下のメイキングを見てもらえばわかるように、完全なる男性(?)なのです。どこのだれかは本人の希望でヒ・ミ・ツ。

おとなしくファンデーションを塗られるA子ちゃん(仮名)。

紅をさす頃には、すっかりその気に。ああ、おそるべし伝統の力。

まさにマジック!!あっと言う間にA子ちゃん

フリーアナウンサーの藤井有沙さんだ
正解はエントリーNo.3のG子ちゃん

というわけで、正解は3番のG子ちゃんでした。現在、月1回情報の変わるJOYJOYテレフォンの他、セガビデオマガジンのナレーションも担当。その麗しき美声をぜひ1度は聞いてみてね。

SEGA 3×3 EYES感謝イベント

ハプニング続出!? BEメガ、林原ファンを前に連載を約束!?

潜入レポート

11/3(水)
京都産業会館

「ハートフルステーション」と同じ、くつろいだ雰囲気でアミーゴさんとトークする林原さん。

平松晶子さんもゲストで登場。

ゲーム大会あり

イルカ!?

セガの新作紹介コーナーで突如イルカのようなものが!? カラス説、ペンギン説が飛び交ったが、じつはこの中には林原さんが入ってるんだ。初めてのかぶりものでチョー喜んでやってましたぞ。

トークあり…

もちろん歌も…

総合司会的役割を見事こなしたセガ船田氏。

ボクは嘘つきじゃないよ

絶好調!! 船田節

初公開のめぐみ人形。アルバム購入者に抽選で当たるぞ!

11月3日に京都で行われたイベント、いや～相変わらず大変な熱気で盛り上がりまくり。今回は「3×3EYES」を買ってくれてありがと記念として京都、名古屋、東京で総勢3000名が招待されたんだ。はずれた人は、これ見て楽しんで! 取材に行った京都では、ラジオ番組とのジョイント展開により、「ハートフルステーション」の収録風トークあり、「万能文化猫娘」のビデオ上映あり、セガコーナー、ゲーム大会あり、さらには林原さんの歌が3曲も聞けるという、他の名古屋、東京の人が聞いたら悔しがる内容だったんだ。

しかも、林原さんが最近お気に入りのエコーくんに仮装するハプニングもあったからファンにはたまらんよね。「万能文化猫娘」のゲーム化をファンにお願いされ動揺したセガの船田さんは「BEメガで林原連載企画進行中」とぶちあげてしまうし。でもこれ、2月号からホントに始めるから、みんな、コーナーの企画や質問など今から送ってね。他のコーナーも募集してるから、セガを愛するラブ&ピースな読者よ立ち上がれ!

いろいろなあて先
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンクスクウェア ソフトバンク㈱
BEEP/メガドライブ編集部「セガスタ○○係」

企画とネタ募集中
ドシドシ出せば
ビデオが当たるかも…

- ●林原めぐみの「電脳文化猫娘」コーナー
- ●セガここだけの話
- ●ゲーム心霊写真
- ●テラドラ=マイ・ラブ
- ●野望の王国セガ
- ●セガ名所旧跡めぐり
- ●4コママンガ、イラスト
- ●潜入ルポ 大鳥居最前線
- ●コギャル覆面対談 最近、セガってちょっとあれじゃない…
- ●壮絶!!ロムじゃんけん選手権
- ●盗撮!? ジョナサン羽田店
- ●中山社長ファンクラブ
- ●摘発!? ブルセガショップ

などなどだ。新企画でもここにある企画の投稿でも可。採用者は抽選で5名様にセガビデオマガジン(非売品)をさしあげる。さあ、来月はどうなる!?

ソニック通信

SONIC! SOFTWARE PLANNING

責任編集 (株)ソニック

田口総帥ついに……羽田空港で検挙!!

去る10月某日我々ソニック通信取材班に、フォースIICD完成記念激安ハワイツアーに参加していた田口総帥が羽田空港税関で取り調べを受けたという情報が飛び込んできた。あのクソ真面目で有名な総帥がなぜ捕まったのか？　だいたい国際線のはずなのになぜ羽田にいるのか？　我々は、これらの謎を究明すべく特別チームを編成し取材にあたった結果、田口総帥独占インタビューに成功した。

田口「いやあ、検挙なんてとんでもない。ただ、羽田空港のいろんな施設を見学させてもらっただけですよ。お礼にちょっとHな本をおいてはきましたけどね。え？　羽田にも国際便は来てるんですよ。少ないですけどね。はっはっはっ」

要するに、日本に持って来ちゃいけない本を税関で取り上げられたということらしい。そんなことしてないで、さっさと次のゲーム制作に入ってほしいものである。

検挙された直後の田口総帥。ワイハーでは、下着姿でビーチやらホテルやらをねり歩いたらしい。

友人・武内さん談

いや、そういえば、思い当たる節がありましたよ。彼は、深夜にホテルを抜け出して、1人で徘徊したり、怪しい行動が多かったんです。今回のことは氷山の一角にすぎないんじゃないでしょうか。

CD買ってね！　とお願いの武内氏。そういう本を3冊、無事日本に持ち込んだ。

共犯者 ↑たのんだ人

犯人 ↑持ってきた人

ソニ通MANIA

フォースIIをクリアしても、仲間になってくれなかったキャラは多いはず。2回目以降にプレイするときには、全員仲間にすることを目標にしてみてね。

ソニ通マニアでは、ひき続き「私のキャラクター自慢」を募集中。外伝シリーズのキャラクターでもOKよ。

佐賀県・田中一郎RX

甘いものSISTERS

横浜市の、みつまめちゃん（左）と、あんみつちゃん（右）は実は姉妹なのだ。これからも応援ヨロシク。

愛知県・三谷真司

埼玉県・羽条麻子

八王子市・布辺天　功人

秋田県・南條零

愛知県・佐藤いずみ

まだ未定 OL岡田HANAKOのOL日記♡

いやー、田口さんがつかまっちゃいましたね。私はミッキーマウスグッズをおみやげに頼んだんだけど、そっちは無事に受け取れました。

千葉県・栗原章

ACT.27

Sega Falcom

セガ・ファルコム通信

Knowledge which is felt to be boring is of little use, but knowledge which is assimilated eagerly becomes a permanent possession.

今回は「ぽっぷるメイル」への質問、答えます――!

来年あたりにはドカンと写真出すぞ!

11月号で、募集した「メイルのアレ」を聞いてみたいのコーナー。ぼちぼち(ホントにぼちぼちって感じの数)お便りが届いたので、今回はそれの紹介! 今回は、毎度おなじみの矢野さんが取材の時、不在だったので答えてくれた人は、開発の森本さんだよ。

Q　MEGA-CD版「ぽっぷるメイル」と他機種版とはどんな点が、違うのですか。(長野県・清水一樹さん他、多数)

森本　そうですね、SFC版やPCエンジン版を実際プレイしたわけではないんですが、MEGA-CD版は声優さんの声も入るし、魔法も攻撃法もオリジナルのものもあります。アイテムの効用や効果も派手になってますね。マップ関係も手が加えられているし、パソコン版と見た目は似てるけどプレイしてみると全然違うってところが結構ありますよ。

Q　メイルの身長、体重および3サイズを教えてください。(京都府・矢島　俊さん)

森本　設定資料にあったかな(笑)。メイルのあの性格からすると、お金払えば教えてくれるんじゃないですか。

Q　PC88版の、もの悲しい調べに合わせて流れる挿し絵風のグラフィックが好きなんですが、MEGA-CD版はどうなりますか?(京都府・田口保隆さん)

森本　MEGA-CD版でもPC88版の「ぽっぷるメイル」に入っているあのシーンも入れる予定です。オープニングのビジュアルとあわせて、今作っている途中なんでまだお見せできませんけど。

Q　どうして発売がセガ・ファルコムブランドからセガブランドになったんですか?(東京都・もりた　とおるさん)

森本　誤解されてるようですが、もともとセガブランドなんです。宣伝展開をセガ・ファルコムでやったがために混乱してしまったんですね。

Q　「メイル」の現在の進行状況は?(神奈川県・遠藤秀幸さん)

森本　第1ステージのエルフの森からウッドボールを倒すまでは、できているんですよ。その他の面がまだちゃんと動いていなかったり、敵を配置していなかったりってとこです。今回は、ゲーム紹介のコーナーもお休みになっていますが、来月あたり以降には、またハデな画面をお見せできると思いますよ。それと、「ハイパーロードモナーク」のほうも、もうすぐ画面写真やイラストなどを紹介できると思いますので、よろしく。

今年も、ホントにもうわずか。来春頃には「メイル」と「ハイパーロードモナーク」が、まとめて出そうなので期待して待っててね。

矢野取締役の仁義なき業界オチ⑲

「セガ・ファルコムの矢野さんですよね」不思議そうな顔をして寄ってくる若いヒトがまた1人。そうですと答えると「なぜこんなところに」と続く。「こんなところ」とは池袋と六本木のGIGO。セガのアミューズメント・ロケーションの中でトップのチェーンだ。ボクがセガ・ファルコムの役員であると同時にセガの社員でもあることはご存知の方も多いが(業界の中だけか)、そのセガで担当する次期プロジェクトのために今、この2つの店で店舗運営のオン　ザ　ジョブ　トレーニングを受けている。予想はしていたが、まるっきりハードだ。ただし業務そのものではなくシステムがだ。何しろ9時~18時、14時~23時、21時~翌5時の3交代制。体力勝負みたいなトコロもあるが、日頃鍛えた超環境順応力で、ボク自身は結構楽しんでいる。

店舗運営は、メンバー全員が若いこともあって、ズバリ体育会系。ここで一番タイヘンだったのは、業務そのものではなく、どうやったら周囲の気を遣わせずに、仲間扱いしてもらえるかということ。だって考えてもごらんなさい。20歳前後の集団の中に50近いオジサンが、いきなりフロアワークを一緒に何週間もやり、おまけに何も知らないとなりゃ足手まといの他何ものでもないではありませんか。助かったのは、アルバイトスタッフの中で数人、ボクのことをゲーム雑誌を通じて知っているヒトがいて、好奇心満々で向こうから話しかけてくれたことだ。

そして、冒頭の会話となる。これが楽しい。状況を一通り説明した後、なぜ「ぽっぷるメイル」が遅れているかの単独会見となる。次に業界のヒト。なぜここにと聞かれるとまず「サセン」ですと答えることにしている。「また冗談」と続くのだが、困ったことに本気にするヒトがいた。不況下のリストラ環境は、ここまでもと感じ入ってしまった。だけど冗談ではなく、「ぽっぷるメイル」が売れないと本当にサセンになってしまうからみんな買ってね。そして絶対名作タイトルになるから絶対中古ファミコンショップに売っちゃダメ。コーカイすることになる。

PS. 池袋GIGOの吉元店長も六本木GIGOの小川店長は、いずれも個性的。ストⅡのリュウ・ケン風なので、とてもカッコいい。一見の価値あり。

鮮明な画像は
サンタのS端子ユニット

品名	価格
S-01（MD1用）	3,500円
S-02（MD2用）	3,500円
Sケーブル（1.5m）	800円
オーディオコード（1.5m）	400円
ヘッドフォンコード（1.0m）	400円

大好評発売中

※S端子の取扱い店募集中

SEGA 専門店 全商品税込!! サ★ンタ

①ファンタシースターIV、龍虎の拳は、期待できるぞー!!
②S端子付きテレビには、サンタのS端子ユニット。究極のおすすめ品だ!!
③クリスマス特価コーナーに注目!!

郵便振替番号　東京5-708150(有)サンタ

商品名・あなたの電話番号を必ず記入して下さい。

☎03-3258-9051〈代表〉
〒101東京都千代田区鍛冶町1－10－4丸石ビル

※商品は全て新品です。
※新作ソフトは発売日にお届けいたします。
●不良品についてはメーカーのサービスセンターに直接お問い合わせ下さい。

MD新作コーナー

品名	価格	品名	価格
ダイナブラザーズ2 12/3	6,200円	バトルマニア大吟醸 12/24	5,500円
アラジン	5,500円	ドラゴンズリベンジ 12/10	5,500円
幽遊白書外伝 1/28	6,200円	ファンタシースターIV 12/17	6,200円
雀皇登龍門	4,600円	遥かなるオーガスタ 12/17	6,200円
フリントストーン 11/19	2,800円	龍虎の拳 12/28	6,200円
キングオブザモンスターズ 11/26	4,600円	メタルファング 12/17	4,600円
TMNTII 12/3	6,200円	Jリーグプロ完全版 12/17	6,200円
魔天の創滅 12/10	6,300円	ジャングルストライク 12/17	6,300円
ソニックスピンボール 12/10	4,600円	オーサムポッサム 12/17	6,200円
リーサルエンフォーサーズMD 12/10	7,000円		

クリスマス特価コーナー 700円均一

ヴァーミリオン	ファステスト1
グラナダ	ファンタジア
ゴーストバスターズ	ブロックアウト
サンダーフォックス	ポピュラス
ジュエルマスター	ボナンザブラザーズ
スパイダーマン	モンスターレア
太平記	モンスターWIII
ディノランド	メガトラックス

品名	価格	品名	価格	品名	価格
アウトラン	3,800円	LHXアタックチョッパー	3,800円	サイオブレード	2,800円
アウトラン2019	5,800円	エリミネートダウン	2,000円	鮫／鮫／鮫／	3,800円
蒼き狼と白き牝鹿（ジンギスカン）	6,800円	エレメンタルマスター	3,000円	サンダーフォースII	3,800円
アークスオデッセイ	3,000円	カース	1,500円	サンダーフォースIII	3,000円
アドバンスド大戦略	3,000円	カメレオンキッド	2,000円	サンダーフォースIV	2,000円
アトミックロボキッド	2,000円	ガイアレス	2,800円	サンダープロレスリング列伝	2,000円
アリシアドラグーン	4,800円	火激	2,500円	三国志	1,500円
アローフラッシュ	2,000円	餓狼伝説	3,800円	三国志II	2,000円
アンデッドライン	4,800円	ガンスターヒーローズ	4,600円	三国志III	8,000円
イースIII	4,800円	ガントレット	5,500円	斬～夜叉円舞曲	1,800円
インセクターX	1,000円	キリングゲームショー	2,000円	紫禁城	2,000円
ヴァリスIII	2,800円	ギャラクシーフォースII	2,800円	G-LOC	2,800円
ウィザードオブイモータル	3,000円	究極タイガー	2,000円	シーザーの野望II	4,800円
ヴィクセン357	5,800円	キングコロッサス	2,000円	Jチャンピオンサッカー	3,000円
ウィプラッシュ	1,500円	キングサーモン	2,000円	ジェームスボンドII	1,000円
ヴェリテックス	2,000円	空牙	3,800円	Jリーグプロストライカー	5,800円
ヴォルフォード	2,000円	クラックダウン	2,000円	シャドーオブザビースト	2,000円
宇宙戦艦ゴモラ	3,800円	クライング	2,000円	シャドーダンサー	2,000円
ウルトラマン	1,500円	グランドスラム	4,500円	シャイニング&ザダクネス	2,000円
エイリアンストーム	2,000円	クルーボール	2,800円	シャイニングフォース	2,000円
A列車で行こう	1,000円	クールドバスター	4,800円	シャイニングフォースII	6,200円
エクスランザー	2,800円	グレイランサー	5,200円	ジャンクション	2,000円
エグザイル	3,800円	ゲイングランド	2,000円	上海III	4,000円
エコーザドルフィン	4,700円	コラムス	2,000円	JUJU伝説	3,000円
SDヴァリス	2,800円	コラムスIII	4,600円	ジュラシックパーク	4,600円
F1サーカスMD	2,800円	ゴールデンアックスII	2,800円	シュータントリーグ	2,000円
NBAバスケット	3,800円	ゴールデンアックスIII	3,800円	ジョーモンタナF	2,000円
NBAプレイオフ	3,800円	サイドポケット	5,500円	ジョーモンタナII	2,000円

品名	価格	品名	価格
ジノーグ	2,800円	バトルマニア	2,800円
修羅の門	2,800円	バトルゴルファー唯	1,500円
スーパーH・Q	3,800円	バトレイバー	4,800円
スーパー忍II	3,000円	バハムート戦記	2,000円
スーパーモナコGP	2,000円	バーニングフォース	2,800円
スーパーモナコGPII	2,800円	パワーモンガー	2,000円
スプラッターハウスII	3,800円	PGAゴルフ2	3,000円
スプラッターハウスIII	3,800円	ビーストウォリアーズ	3,800円
スペースハリアII	3,000円	ひょっこりひょうたん島	2,000円
スライムワールド	3,800円	プロフットボール	3,000円
スティールタロンズ	4,600円	プロホッケー	3,000円
ストームロード	2,000円	ふしぎの海のナディア	4,800円
ストリートスマート	3,000円	ファイヤムスタング	3,000円
ストIIダッシュプラス	6,800円	フェリオス	1,500円
スーパーエアウルフ	3,000円	ぷよぷよ	3,300円
スーパーハイドライト	2,000円	ブルーアルマナック	2,800円
スタークルーザー	2,800円	ヘビーユニット	2,000円
スピードボール2	4,000円	ペーパーボーイ	3,800円
スペースインベーダー	1,500円	ベアナックル	2,000円
ゼロウィング	2,000円	ベアナックルII	2,800円
セイントソード	2,000円	ヘルファイヤー	2,000円
戦場の狼II	2,800円	ペブルビーチの波濤	6,200円
ゾウゾウゾウ	3,000円	北斗の拳	2,000円
ソニックI	2,000円	ホリフィールドボクシング	2,000円
ソニックII	2,800円	ボールジャックス	3,000円
ソーサルキングダム	3,000円	マクドナルド	2,800円
大航海時代	6,000円	マスターオブモンスター	2,000円
太閤立志伝	8,000円	マスターズゴルフ	2,800円
ダブルドラゴンII	2,000円	まじかるタルるートくん	2,600円
ダイナマイトデューク	3,000円	まじかるハット	1,000円
大魔界村	3,000円	マジンサーガ	2,800円
ターボアウトラン	3,600円	マスターオブウェポン	2,800円
タスクフォースEX	3,000円	マーブルマッドネス	4,700円
タズマニア	2,800円	マーベルランド	2,800円
ダライアスII	2,800円	魔物ハンター妖子	2,800円
ダーウィン4081	2,000円	港のトレイシア	3,000円
ダーナ	2,000円	ミッキーマウス	3,000円
チェルノブ	3,800円	ミッキー&ドナルド	3,000円
チキチキボーイズ	2,000円	ミッドナイトレジスタンス	2,800円
ちびまる子ちゃん	2,800円	ミュータントリーグ	2,000円
ツインクルテール	4,800円	武者アレスタ	4,500円
TMNTシュレッダー	3,800円	夢幻戦士ヴァリス	3,800円
デザートストライク	2,800円	ムーンウォーカー	2,000円
デンジャラスシード	2,800円	メガロマニア	2,800円
ディックトレーシー	1,500円	ヨーロッパ戦線	9,000円
テクモワールドカップ	2,800円	乱世の覇者	5,900円
デビッドRバスケットボール	2,000円	ランドストーカー	3,800円
トッププロゴルフ	3,000円	雷電伝説	3,000円
トッププロゴルフII	3,000円	ルナーク	3,000円
トージャム&アール	1,000円	レッスルボール	4,300円
ドナルドダック	2,800円	レッスルウォー	2,800円
ドリームチームUSA	3,800円	レンタヒーロー	2,000円
ドッジ弾平	2,600円	ロイヤルブラッド	6,800円
中嶋悟のF1ヒーロー	2,000円	ロケットナイトアドベンチャーズ	3,800円
中嶋F1グランプリ	2,000円	ロードラッシュ	3,800円
中嶋スーパーライセンス	4,800円	ロードラッシュII	3,800円
忍者武雷伝説	2,000円	ロードブラスターズ	2,800円
熱血ドッジサッカー編	2,800円	ローリングサンダーII	2,000円
信長の野望	2,800円	ワードナーの森	2,000円
パチンコクーニャン	4,800円	ワニワニワールド	2,000円
バッドオーメン	2,800円	ワールドカップサッカー	2,800円
バットマンリターンズ	2,800円		
バトルトード	2,800円		

ワンダーメガ2 ☎（おまけソフト付）

品名	価格	品名	価格
6Bパッド	2,000円	6Bパッド達人	2,700円
クラスタースティックE'S	4,800円	メガドライブII	1,0500円
ビデオ入力コードI	800円	MDプラスワン	9,000円
ACアダプター	1,200円	ファイタースティックMD	3,200円
ステレオDINコード	1,600円	アスキーパッドMD6	2,400円
セガマウス	3,500円	CPSスティック	7,000円
RFII	1,600円	フレッシュクリーナ	2,500円
XMD2/XMD3	4,900円	コードレスパッドセット	3,500円
メガコマンダー	2,200円	コードレスパッド	2,500円
セガタップ	2,500円		

メガCD新作コーナー　メガCDII 22,000円

品名	価格	品名	価格
AYA（アヤ）	3,800円	ソニックCD	4,800円
アルスラーン戦記	5,500円	ダーク・ウィザード	4,600円
アルシャーク	6,200円	ナイトトラップ	6,200円
オルゴール12/10	5,400円	マイトアンドマジックIII	6,200円
クイズ殿様の野望	5,500円	モンキーアイランド	5,800円
サード・ワールド・ウォー	5,500円	夢見館の物語12/10	5,500円
戦国伝承12/17	6,000円	笑うせぇるすまん	2,000円

品名	価格	品名	価格
アイルロード	5,500円	ダイナミックカントリークラブ	3,800円
アフターバーナーIII	4,800円	タイムギャル（CD付き）	3,800円
Aランクサンダー	4,800円	天舞メガCD	1,500円
アークスI，II，III	4,800円	デトネイター・オーガン	2,000円
アーネストエバンス	2,800円	デス・ブリンガー	4,800円
アネット再び	4,800円	デバステイター	3,000円
ウルフチャイルド	3,000円	天下布武	2,800円
江川のプロ野球CD	3,800円	電忍アレスタ	2,800円
ぎゅわんぶらぁ2	3,800円	ナイトストライカー	5,500円
クイズスクランブル	1,500円	忍者ウォーリアーズ（CD付き）	3,000円
クラシックディスク（4ソフト入）	2,200円	ノスタルジア	2,000円
幻影都市（再版）	3,600円	バックアップRAM	4,600円
元朝秘史（ジンギスカン）	3,800円	バリアーム	3,800円
コズミック・ファンタジー	2,000円	ブラックホールアサルトCD付き	2,000円
サイボーグ009	4,800円	フェイエリア	2,800円
3×3アイズ	3,800円	ブライ	4,800円
サンダーストームFX	2,000円	プリンスオブペルシャ	1,500円
シムアース	2,000円	プロ野球CD	3,000円
シュヴァルツシルト	3,800円	ファイナルファイト	2,000円
シルキーリップ	4,800円	ヘビーノバ	2,000円
シルフィード	6,200円	ゆみみみっくす	4,800円
ジャガーXJ	3,000円	ライズオブザドラゴン	2,000円
雀豪ワールドカップ	5,800円	らんま1/2	3,800円
CD三国志3	4,800円	LUNAR	2,800円
スイッチ	2,800円	ロードブラスターFX	5,500円
ソルフィース	2,000円	ワンダードッグ	1,500円

ゲーム・ギア 10,000円

品名	価格	品名	価格
チューナーパック	9,500円	カーアダプター	2,500円
バッテリーパック	4,800円	AVケーブル	800円
ビックウィンドー	1,800円	対戦ケーブル	1,000円
		GGプラスワン	11,500円

1,800円コーナー
キティーコネクション
ザ・プロ野球
ドラゴンクリスタル
斬ギア

2,000円コーナー
アウトラン
アーリエル
ウディーポップ
エターナルレジェンド
がんばれゴルビー
サイキックワールド
自己中心派
オリンピックゴールド
ジョーモンタナF
ファンタジーゾーン
ペンゴ
コラムス
好牌
レミングス

2,300円コーナー
ウインブルドン
クニちゃんのゲーム天国II
紫禁城
チャックロック
ドナルドダック
バット&バター
ハレーウォーズ
バンパイア
ファンタシスター外伝
ぷよぷよ
ベアナックル
ポップブレーカー
琉球
ドラえもん
GG忍II
ソニック&テイル
ソニック・ザ・ヘッジホッグ
ソニックII
ベアナックルII
まじかるタルるート
ミッキークリスタル
モナコGPII
ドナルドダック2 12/17
好牌2 12/17

2,600円コーナー
アレスタII
ウルティメイトサッカー
ジュラシックパーク

3,300円コーナー
GGリーグ
対戦型大戦略
なぞぷよ2 12/10
モータルコンバット12/17

3,700円コーナー
シャイニングフォース外伝
シャダムクルセイダー
シャイニングフォース外伝II
魔導物語12/3

●翌日配達希望の方は、必ず午後5時までにTEL下さい。（北海道・九州は翌々日配送になります）
●業者からの売り込み歓迎、新品に限る。

申し込み方法　電話で申し込み後、メモ用紙等に〒番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、商品価格＋配送手数料を現金書留でお送り下さい。サンタの会員に入会希望の方は商品申し込み時に会員希望とお書き下さい。入会金は無料です。会員の方は商品着払い制度がご利用になれます。※配送手数料はお電話にてお問い合わせ下さい。

ご注意　商品を注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。
商品代金着払いを希望の場合は配送手数料プラス着払い手数料400円が必要です。

●商品の配送手数料、1コ目は800円です。2コ目から1コにつき100円プラスして下さい。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。　●配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。　●小学生で入会希望の方は、入会希望と記入し保護者名のサインをもらって送って下さい。　●FAXでのご注文は24時間受付けております。FAX.03-3252-8456（TELは03-3258-9051　受付10:00～20:00）
●書留の場合はおつりのないようにお願いします。　●毎週、土曜日の受付は午後2時までです。

ファンタシースター

PHANTASY STAR

The end of the millennium

〜千年期の終わりに〜

綴じ込み付録

SPECIAL

PART II

前号に引き続いてのスペシャルプレゼンツ。この号が発売してから一週間もすれば、ソフトはもうキミの手にあるはずだ。思いっきり楽しんでくれよ。とりあえず今は、この記事でお茶をにごして（？）くれい。

●セガ●12月17日発売●8,800円

●RPG●24M+B・3

サーヤともうします。

真夜中、あやしい男たちが　大きな荷物をアカデミーに運びこんだの！

「学問の神様・ドクタールベノ」…へぇ、二千年も昔の人かぁ。

きゃあああ！　着替え中よ！出てって出てって！！

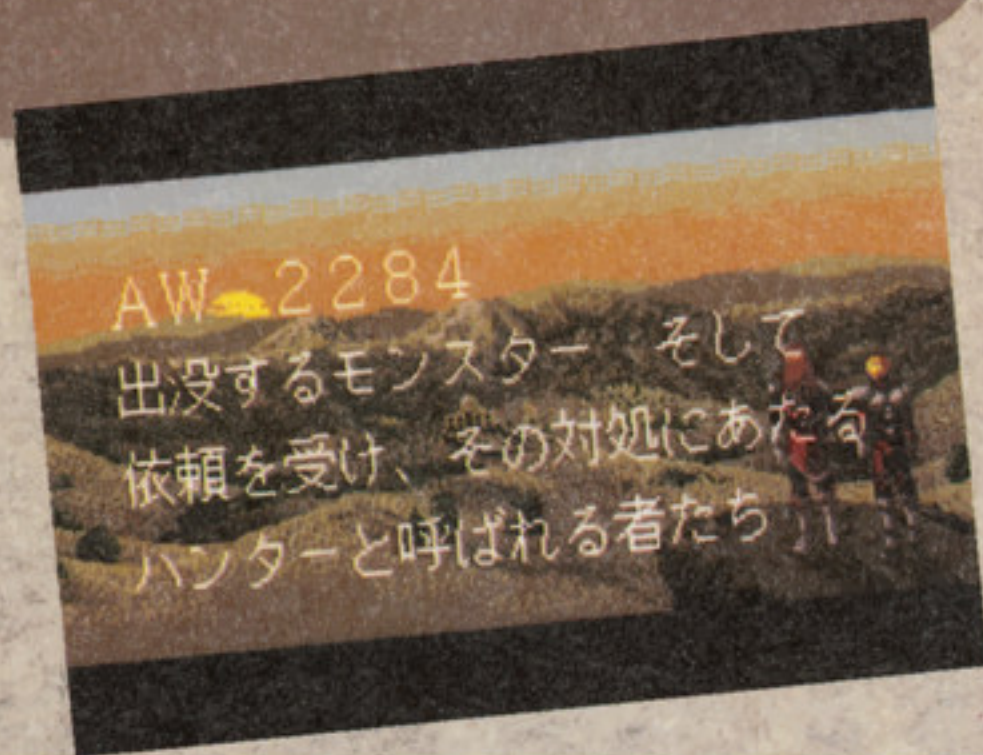
隠し事をされんのは　あたしゃ世の中で6番目にキライなんだよ！

成功なんてものは、この幾多の失敗の上に成り立っているのさ…！

スレイ！？

前号までのあらすじを追ってみよう!!

前号を（不覚にも）手に入れられなかったキミ。また、読んだけど忘れちゃったキミは、このページで復習しよう。まだほんの序盤も序盤なので、そう詳(くわ)しくは書かないけどね。読まないつもりで開いてしまったキミは、ながめるだけにしておこう。あと１週間だからね。ではさっそくいってみようか。

AW 2284
出没するモンスター、そして
依頼を受け、その対処にあたる
ハンターと呼ばれる者たち……

依頼を受けてピアタの街へ

女ハンターのライラと、この日より正式なハンターとなったルディの２人に、モタビア・アカデミーの学長から依頼が舞い込んだ。内容は不明。とにかく来てくれの一点張りで、要領をえない。そんな依頼主の態度に不機嫌さを隠せないライラと、見物気分半分のルディは、さっそくピアタの街へ向かった。そう、これが冒険の始まりなのである。

あんたは今日からこのライラさんの
正式なパートナーなんだからね！

行き先は学問の街と呼ばれるピアタのモタビア・アカデミー。治安はいいと聞いているが、何か事件でも起きたのだろうか。

まだまだ見習い気分が抜けないルディ。仕事と遊びの区別がついてない。もちろんライラにも怒られてしまうのだ。

ライラ・ブラングウェン
「八つ裂きのライラ」の異名を取る女ハンター。ハンター仲間ですら、彼女には一目置くほどの実力者である。ルディの師匠。年齢や経歴は一切不明。

依頼内容はアカデミー内のモンスター退治

アカデミーに着いて学長に会うと、さっそく依頼内容を聞かされる。１カ月前から学内にモンスターが現れるようになった。地下室を根城にしているので、これを退治してほしい、と。街中ならともかく、いきなり学内とはね。心当たりをたずねると突然立ち上がり怒り出してしまう。「そそそんな、心当たりなどあるわけないじゃないか」この動揺のしかた。な〜んか怪しいぞ。

学内に　謎のモンスターが
現れるようになったのです！

平和な学内にモンスター発生？　依頼内容はその退治だった。

学者ハーンとともに地下へ潜入!!

地下室の前で、ハーンという学者に自分も連れていってほしいと頼まれる。彼の話によると、恩師であるホルト教授の失踪(しっそう)事件と、今回のモンスター騒動とは、何か関係があるのではないか、そのカギが地下室にあるのではないかと言うことだ。結局ハーンをパーティーに加え、３人はそろって地下室へ降りることに。

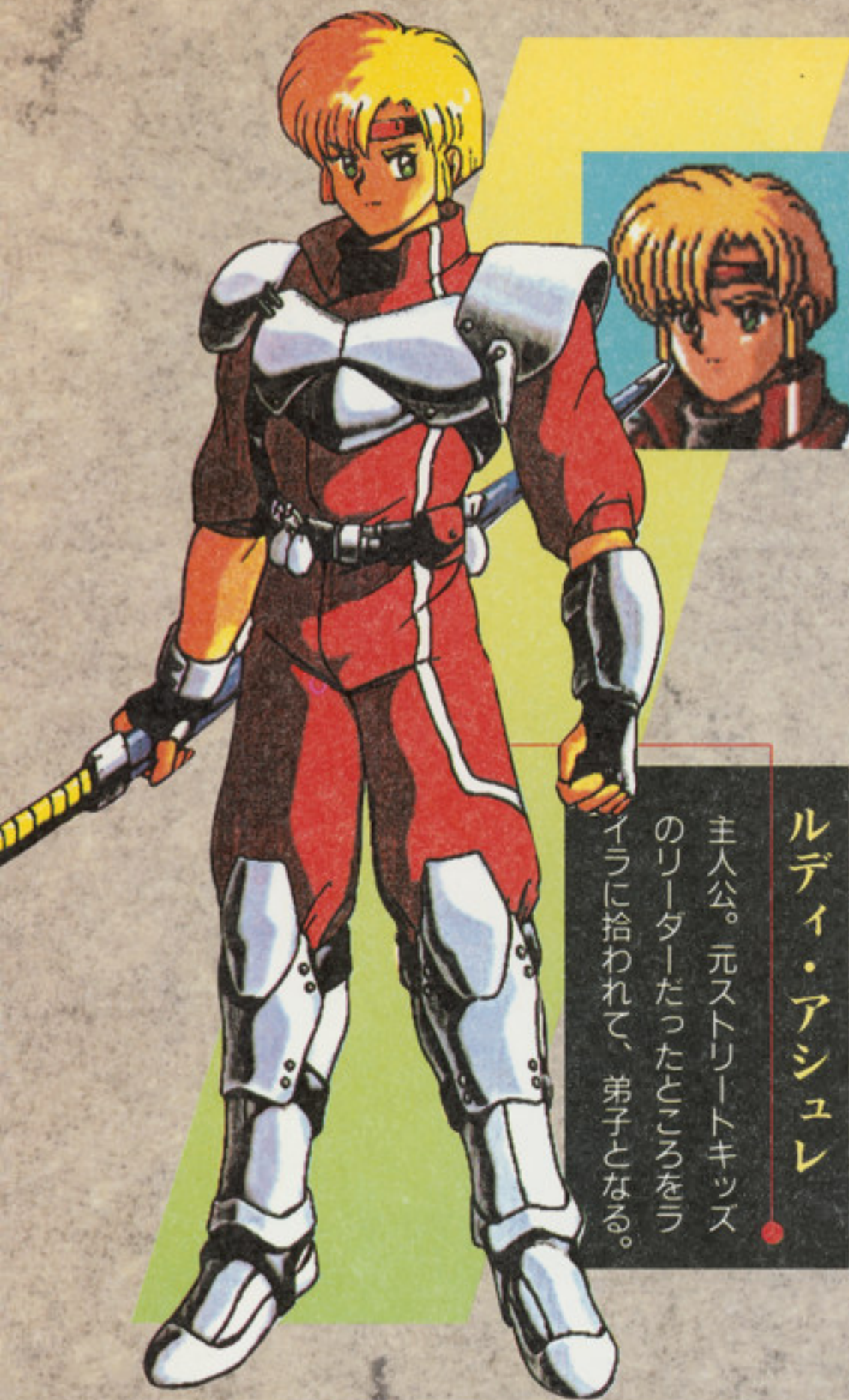
地下室の入口でウロウロしていたこの人物こそ、パーティーに欠かせないハーンだった。彼はこの後、ライラから１００メセタ奪われるぞ（笑）。

ぼくは　このアカデミーで助手を
している　ハーンという者です。

PHANTASY STAR The end of the millennium

最深部には分裂モンスターが巣喰っていた

地下室の最深部には、学長の言うとおりモンスターが巣喰っていた。イグラノーヴァはゼナファーグを生み出し襲ってくる。全力で倒せ。

ライラは特技のヴォルテックスでボスを集中攻撃、ルディはゼナファークを倒せ。ハーンはジェルンを使った後、ライラと一緒にボスを攻撃しよう。

ルディ・アシュレ

主人公。元ストリートキッズのリーダーだったところをライラに拾われて、弟子となる。

事件の背後に、ジオと名のる謎の男が……

モンスターを倒したら学長室へ行こう。地下にあったカプセルが何なのか問いただすのだ。ライラの迫力に負けた学長は、ことの真相を話し出す。カプセルはバースバレーに行った調査隊が持ち帰ったもの。だが彼らは、謎の魔導師のジオに石にされてしまったとのこと。そう、ホルト達の失踪の原因はバースバレーに、ひいてはジオという謎の男にあったのだ。

一連の事件の犯人は、どうやらこのジオという男のようだ。

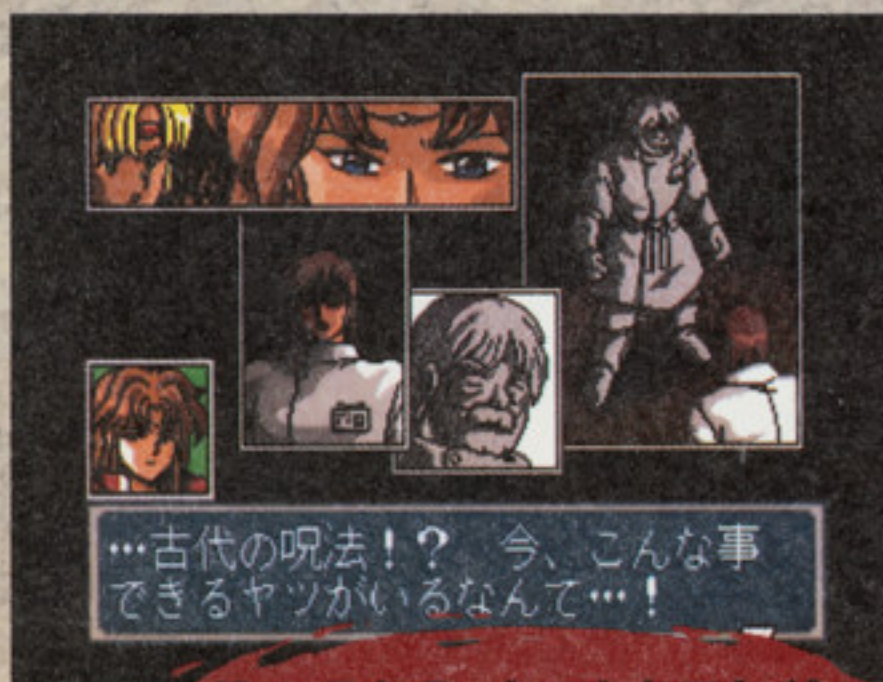
マイルの街経由でゼマの村へ

ホルト救出のため、3人はバースバレーへ向かうことに。途中、マイルの街に立ち寄ると、いくつかの情報が得られた。バースバレーに関してはゼマという村で聞けばいいこと、だがそのゼマが全滅したらしいことなど……。ウワサを聞きつけてゼマに急行すると、はたして、村の人々は石に変えられていた。生存者の話で、これもまたジオの仕業とわかる。

ゼマの村はマイルの街からさらに北東へ行ったところにあるぞ。

ゼマ全滅のウワサは本当だった!? 村人たちがみな石にされているのだ。

バースバレーの奥には石化したホルト教授が!!

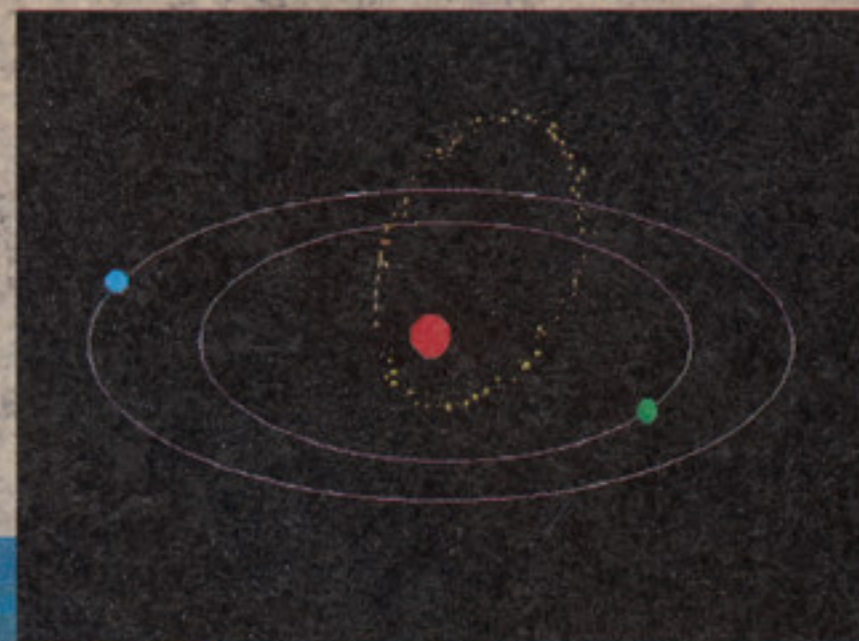
バースバレーはゼマの村の奥にあった。「生命の谷」と呼ばれているわりには、造りが洞窟っぽい。モンスターを倒しつつ奥へ進むと……なんとそこにも石化した調査隊員の姿があった。そしてその先の扉の前に、石となって硬直したホルト教授が。ジオは情け容赦なく、学者達一行をも襲ったのだ。怒りは後にして、まずはこの石化だ。ライラによると、アルシュリンという薬なら石化を解けるらしい。さっそく探しに行こう。

古代の呪文？ 今こんなことが
これはいったい!?

ハーン・マーレイ

モタビア・アカデミーの若き学者。失踪したホルト教授の助手でもある。一見温厚そうだが、その実、熱血漢な面も。

PHANTASY STAR
The end of the millennium

舞台はアルゴル太陽系 このあと、どんなドラマが!?

ゲームのスタートはピアタの街。第2惑星モタビア星の一都市だ。冒険はしばらく、このモタビア星を中心に行われるだろう。そのうち、スペースシップか何かを手に入れ、宇宙へ飛び出すに違いない。「ファンタシースター（以下、PSと略）II」がそうだったようにね。おそらく、第3惑星デゾリスに舞台が移るのだろう。だがその後は不明。まあ、ここでわからなくても、ゲームをプレイしていくうちに明らかになるはずだ。ちなみに右の図が、アルゴル太陽系である。

パルマは消滅 残るはモタビアと デゾリスだが……!?

その昔、アルゴル太陽系には3つの惑星が存在した。だがAW1284、「PSII」の主人公であるユーシス達の乗った人工衛星ガイラが、第1惑星パルマに激突、衛星ともども消滅した。

そして現在、AW2284。パルマは太陽の周りにあるアステロイドベルトに、その痕跡を残すだけである。このほかに衛星があるかどうかは、今のところ不明。

すでに紹介ずみの主要キャラ達は どう関わってくるのか!?

現在までに紹介したメインキャラ達は全部で8人。今のところ、ライラ、ルディ、ハーンの3人しか登場していない。次ページからの攻略特集では新たに2人を紹介するが、それでもあと3人足りない。IIIのシーレンに似たフォーレン、IIのネイに似たファル、そして重要な役割をすると言われているフレナの3人だ。残念ながら、今の時点では何もわかっていない。おそらく、ストーリーが進むにつれて徐々に明らかにされていくのだろう。ここまでくると気になって仕方ないが、ゲームの発売を待て、というところだ。

発売間近!!

待てないキミは次ページからの攻略特集を読もう!!

××××ゲームを楽しみたいなら読んじゃダメ!?××××

ストーリー序盤を徹底攻略II

石化を解くためアルシュリンを探せ!!

バースバレーで石化したホルト教授を発見したライラ達一行。この状態を治すには、アルシュリンという薬が必要だとわかる。だが、それがどこにあるのかわからない。

ライラの記憶では、かなり昔、モタビアンの住むモルカムという村で見たらしい。おぼろげな記憶だから確実とは言えないが、ここはひとつ、その記憶を頼りにするしかないだろう。ホルトの変わりはてた姿に肩を落としていたハーンも元気を取り戻し、さっそく出発の手はずを整えた。もちろんここで、再びライラにお金をせびられることは間違いない。ライラの言葉を頼りに、アルシュリンがあることを祈って、さっそく出かけよう。目指すモルカムの村は、ゼマを南下したところにあるぞ。

モルカムの村は焼き払われていた!!

アルシュリンを求め、ライラの記憶を頼りに歩き出した3人。モルカムの村へはかなり遠い。海を画面右に見ながら南下していこう。

岩肌の間の地面に残がいのようなものが散らばり出したら、村はもうすぐそこだ。この「残がい」が気になるところだけどね。やっとこさ村を見つけて中に入ると……なんと焼け野原だった。村の跡がかすかに残っているだけで、モタビアンの姿もアルシュリンも何もない。廃虚と化していたのだった。

焼き払われた村を歩く3人。あ、誰かがあそこに立っているぞ。行ってみよう。

ライラの昔なじみ!? スレイ登場

廃虚にいたのはスレイ。ライラの昔の知り合いらしい。彼から、この原因がジオであることを聞かされる。そしてアルシュリンは、トノエにあると教えてくれるぞ。

廃虚にいたスレイはライラと知り合いのようだ。どういう関係なんだろう。

この村を焼き払ったのも、ホルト達を石化したのもすべてジオの仕業だった。黒装束をまとった魔導師ジオ。どんなやつなんだろう。

ジオも気になるが、今はアルシュリンのことしか頭にないハーン。スレイにたずねると、トノエにあると教えてくれる。

スレイ

強大な魔力を秘めた魔道士。口が悪く、すぐルディとケンカを始める。ライラの昔なじみのようだが、経歴、年齢ともに不詳。

スレイのステータス画面。TPの数値が異常に高いのがわかるかな。

直接攻撃よりテクニックで戦わせよう。

スレイとともにクルップの村へ

アルシュリンがトノエにあると聞いたハーンは一気に元気を取り戻した。すぐさま向かおうとする3人に、スレイが同行させてほしいと言う。どうやらトノエに用事があるようだ。ルディは不服そうだけど、旅は道連れ、さっそく加わってもらうとしよう。

スレイによると、トノエは遠い。まずは東にあるクルップの村に寄っておいたほうがいいらしい。ここからすぐのところだ。行ってみよう。

パーティーがトノエに向かうと決まると、スレイが仲間になりたいと言い出す

4人なら戦闘が超楽なのだ

スレイが合流したら、すぐクルップへは行かず、村の周辺でザコを相手に腕試しをしてみよう。今まではとても苦労した相手が、難なく倒せてしまうことに気づいただろうか？もちろん、これはスレイにテクニックを使わせればのこと。彼の初期ステータスを見ればわかるとおり、TPの数値が異常に高い。それだけ数多くの強力な攻撃系テクニックを覚えているのだ。経験値やお金が足りなくなったらスレイを働かせ、敵を片っ端から倒していこう。万が一遠出しても大丈夫。彼は最初から（といっても彼にとっては途中なのだが）リューカーなど、移動系の技も身につけている。道に迷ったり、歩き疲れたら一発唱えれば戻って来れるぞ。

まったく、頼りになるヤツだ。

クルップはハーンの故郷だった

トノエに行く前に、スレイが立ち寄れと言ったクルップの村。実はここ、ハーンの故郷だったのだ。どうりで村の人々が口々に「お帰り」というわけだ。それにしても、緑豊かないい村だよなあ。ハーンはここで育ったわけか。うん、彼の性格が温厚なワケがわかったような気がするぞ。こういう環境の中で育てば、誰だってハーンのようになるに違いない。

クルップは、モルカムのすぐ東にある。とても近いので、すぐ見つかるはずだ。ひとまずここへ寄るとしよう。

村の出入口にいる人が、ハーンを見て驚いた。帰ってきたと思ったんだね。悪いけど、すぐ出発するんだ。

なんとハーンは防具屋の息子だった。これはもしかして、防具屋で買い物をするとまけてくれるかも。

戦闘になったら、スレイにガンガンとテクニックを使わせよう。気持ちいいほど敵が倒せるぞ

攻撃系はイケるが回復系は苦手なスレイ。HPが危なくなったら、ハーンやルディのレスタで回復

ここに登場するモンスター達

サンドニュート

HP…41　経験値…95
攻撃力…23　メセタ…40
素早さ…11

砂漠の環境に適応した砂ヤモリ。長い舌を伸ばして攻撃してくる。低温に弱い。バータなら一発で倒せる。経験値は意外とたくさんもらえるぞ。

グラスアサッシン

HP…68　経験値…78
攻撃力…26　メセタ…21
素早さ…12

1000年前に生み出されたバイオモンスターの一種。腕のカマを投げて攻撃する。パーティーのレベルが低いとツラい。こいつも一応低温に弱い。

防具屋
道具屋
宿屋

防具屋	
カーボンメット	200
カーボンクラウン	150
サークレット	100
カーボンスーツ	550
カーボンシールド	220

道具屋	
モノメイト	20
アンティポイズン	10
たびのオカリナ	130
まよいのオカリナ	70

優秀な息子が勘当(かんどう)されたワケ

村の人達の話を聞いているうち、ハーンが村の誇りであることを知る。確かにそうかも。なにせモタビア1の学問都市、アカデミーの学者なんだからね(まだ助手だけど)。現在でいうとエリートか。

どうせならついでに親子の対面でも……と防具屋に行くが、中に入るなり、お父さんに怒られてしまう。なんでもハーンは勘当中の身。そんなやつが、家のじゅうたんを踏むのは許せないらしい。おやまたどうして。こんなに優秀な息子なのに、どこが不服なんだろう。どうやらお父さんは、家業の防具屋を継いでほしかったらしい。勉強より、家を守ってほしかったのだろう。気持ちはわかるけどね。お母さんはオロオロしているし、こりゃそうそうに退散したほうがよさそうだぞ。

お父さんは怒っている。勘当中の息子が突然帰ってきたからだ。でも本心は、きっと嬉しいに違いない。いつか必ずわかってくれる日がくるさ。

お母さんは喜び半分、戸惑い半分の様子。お父さんの手前もあるし、おおっぴらには出迎えられないのだ。でもとりあえず元気だから安心してね。

店員さんは、マーレイ家の事情に精通しているようだ。それに、意外とお父さんのことをわかっていてくれる。ありがたいこっちゃ。

スキャンダル(!?)発覚 ハーンに婚約者が!?

少し大きい家に入った途端、ハーンは「サーヤッ」と叫び、走りだす。なにごとかと見に行くと、1人の美しい女性を紹介されるぞ。サーヤと呼ばれたこの人は、なんとハーンの婚約者なのだ。ライラ達のパーティーが呆然(ぼうぜん)とする中、チューまでしてしまう。

恋人は学問と言い出しそうなハーンだけど、こんなかわいい婚約者がいるなんて……。人は見かけによらないものなのだ。

最初はイチャイチャしているだけだが、そのうち見つめ合い、チューまでしてしまう。う〜ん、見せつけてくれるなあ。それとも見せたがりなのかなあ。それにしても、ハーンに彼女はもったいない。

ハーンがパーティーに戻ると、サーヤは笑顔で送り出す。もっと一緒にいたいだろうに、気丈な娘だ。パーティーのみんなにハーンのことを頼むあたり、ちょっと姉さん女房気味かもしれない。

カーボン系の防具は必ず買っておこう

出発の前に、防具屋で装備品を買っておこう。レザー系より丈夫なカーボン系が売っているぞ。息子が買いに来たとはいえ値引きなし。お金が足りないようならまた外に出て、モンスター相手に稼いでおこう。めんどうだけど、それだけ必要なものなのだ。

特に防御力の低いハーンには、優先的に買い与えよう。

情報収集を忘れるな

ハーンの件に気を取られ、村の人と話をすることを忘れないように。情報収集はいつでも重要。村人全員に話かけよう。

トノエは北にあるという内容のほか、そこへ行くまでの道は迷路になっていると聞かされる。また、村のすぐそばにある小島には、「戦士の神殿」と呼ばれる建物があるそうだ。後者は今のところ関係がないので、頭の片隅にでもメモしておこう。大切なのは前者。トノエの情報だ。全員から話を聞いたら、さっそくその迷路とやらに向かうとしよう。そこを越えなければトノエには行けない、行かなければアルシュリンが手に入らない。ならば前へ進むのみ。谷の迷路へ急げ。

トノエはクルップの北にある。その途中に迷路のような道が。

このじーさんのいう「戦士の神殿」は、村の外の小島にあるぞ。

入口の大岩はスレイにまかせろ

谷の迷路の入口は、岩肌にポッカリと開いている。だが、大岩が通路をふさいでいて進めない。一瞬途方にくれる3人。でも大丈夫。スレイの持つ強力なマジックが岩を吹き飛ばし、奥へ行けるようになるぞ。ホントにスレイは頼りになるぜ。入口できちんとセーブをしたら、さあ進もう。

これがスレイの驚異のマジック。岩が吹き飛ぶぞ。

テクニックとはまったく違う技を見せられ、驚くハーンとルティ。スレイは涼しい顔をして、先を急ごうと促す。スレイのヤツ、口は悪いけど腕は確かなんだなあ。

マジックとテクニックの違い

ＰＳＩではマジック、Ⅱ以降はテクニックと呼ばれた「魔法」。Ⅰのキャラであったルツが、マジックを一般化したテクニックを身につけたのが始まり。それ以降、マジックを使えるのは希有の才能を持った人物のみとなる。

ダンジョン突入だ!!

谷の迷路は単なる通路ではない。一種の洞窟だ。バースバレーを少し複雑にした感じといったところ。右にそのマップを載せたので攻略の際、どーしてもわからなくなったら参考にしてくれい。最初はやはり自力で解いてほしいけどね。模索しながら進めば、おのずとレベルも上がるというもの。強くなればあとあと楽だし、試してみては？

分かれ道になったら、どちらへ進んだのか覚えておこう。目印を見つけるのも手。

まずは自力で解き、どーしてもダメならマップを見よう。

PHANTASY STAR The end of the millennium

ここの敵はけっこう強いぞ

この通路にもモンスターは出現する。どいつもフィールドのそれより強いぞ。できればスレイのテクニックで、敵の攻撃を受けるより先に倒してしまおう。テクニックや特技、回復アイテムも惜しまず使え。全滅するよりマシだ。特に防衛力の低いハーンなどは、かっこうの餌食になりやすい。ダメージを受けたら、できるだけ最大HPに近い数値まで回復してやろう。また、逃げるのも戦術の1つだ。危なくなったら、無理せず退却しよう。その後、きちんと回復してから歩き出すこと。大丈夫とタカをくくっていると……全滅だ。

キャラ達もだいぶ成長しているはず。だが油断すると痛い目に合うぞ。慎重に倒せ

スレイにはテクニックを使わせよう。グラフトなら一気に倒せるので、早くて楽だ

何度かに分けて攻略しよう

なにも1度に攻略する必要はない。パーティーのレベルに合わせ、少しずつ攻略すればいい。危なくなったら脱出し、宿屋で回復。

スレイがビーナス・リューカーを使えるぐらいにはTPを残しておきたい。もしくは、旅のオカリナを必ず1セットは持っていよう。どちらもなしは禁物だ。

出口の先はすぐトノエだ

谷の迷路を突破すれば、トノエはもうすぐそこだ。マップで位置を確認してみよう。キミのパーティーは、今どこにいるかな。

画面中央にある街がトノエだ。1度入ってしまえば、旅のオカリナやリューカーで行き来しやすくなる。あの通路を使わなくてもいいようになるぞ。こりゃ楽だ。

ここに登場するモンスター

キャリオンクロウラー

H P…35　経験値…36
攻撃力…42　メセタ…48
素早さ…10

デザートクロウラーの兄貴。粘着性のある糸を吐きつけ攻撃する。直接攻撃より、テクニックで戦ったほうがいいようだ。

ブロップ

H P…19　経験値…58
攻撃力…37　メセタ…40
素早さ…10

巨大なナメクジ型のモンスター。ほとんどが群れをなして襲ってくる。体の造りが柔らかいので、直接攻撃よりテクニックのほうが有効だ。

トノエの街は モタビアンがいっぱい

トノエはモタビアンの街。どうやらモルカムから逃げてきた人々も、ここにいるらしい。燃えたのは村だけだったんだ、よかった！

モタビアンもジオを敵対視している。そりゃそうだ。同族の村を焼き払った、憎い人物だからね。でもその男の正体がなんなのか、どうして悪事を重ねるかまではわかっていないようだ。

モタビアンの自慢はチタンの精製技術。この街でも、それをもとに作られた武具が売られている。確かにいばれるほどのすばらしい発明だ。かなり強力な武具だからね。

ショップは露店だ 見逃さず買い物を

一見、ショップがなさそうなトノエだけど実は露店。今までとは雰囲気がガラリと変わってしまうので見逃しがちだ。街に入ってすぐ右方向へ行けば、店が、ズラリと並んでいる。見落とさず、必ず買い物をしておこう。モタビアン自慢のチタンの精製技術を生かした、チタニウム系武具が売っているぞ。

各キャラのおススメ装備

ライラとルディはチタニウム系でまとめよう。ライラの両手に武器を装備することを忘れるな。ハーンは成長の度合いによって考えよう。防御力が高くなっていれば両手に武器を持たせ、まだ頼りないようなら片方だけにしておく。ちなみに、スレイはこのあとパーティーから外れるので、買い与えないほうがいいぞ。

個別の値段は安いほうだが、まとめて買うとなると、かなりの額が必要。でもお金が足りないからと妥協しないで、外で稼いででも高いものを買うこと。

今の迷路攻略で、かなりアイテムを消費しているはず。お金に余裕がある限り、回復系は買っておくべし。オカリナも、せめて1つくらいは持っていたい。

武器・防具・道具屋以外にも露店はあるが、品物を売ってくれるのは、この3店舗だけ。あとはちょっとのぞく程度でおしまいだ。それに、何か売っているわけでもないしね。

武器屋	
ハンターナイフ	120
チタニウムダガー	240
スチールソード	280
スライサー	160
チタニウムスライサー	360

防具屋	
サークレット	100
チタンメット	570
カーボンスーツ	550
チタニウムメイル	1120
カーボンシールド	220
チタニウムシールド	600

道具屋	
モノメイト	20
アンティポイズン	10
キュアパラライズ	120
たびのオカリナ	130
まよいのオカリナ	70

ドリンじいさんに話を聞こう

街の人にアルシュリンのことを尋ねると、情報屋のドリンじいさんに聞けという。ドリンのテントは街の右上だ。じいさんはいくつかの質問を用意しているので、尋ねられたことに「はい」か「いいえ」で答えよう。最後に「ライラのスリーサイズ」を選ぶと……。

わしが情報屋のドリンさまじゃ。
いったい　何が聞きたいのかの？

でかいテントの真ん中で、ハデなイスに座っているのがドリンじいさんだ。アルシュリンのありかを知っているという人物。さあ、すぐにでも聞いてみよう。

チタン精製の秘密か？

はい
いいえ

ドリンじいさんとの会話は質問形式で行われる。問われたことに「はい」と答えると、その内容について教えてくれるのだ。「いいえ」を選ぶと、次の質問事項へ移るぞ。

最後に「ライラのスリーサイズ」を選ぶと、それまで我慢して聞いていたライラがツカツカと歩み寄り……じいさんを張り倒してしまうのだ。あーこわ。

アルシュリンは地下倉庫らしいが…

怒ったライラを止めたのはスレイだった。どうやら彼は、ドリンじいさんともなじみらしい。モルカムで言っていたスレイの用事とは、このじいさんに会うことだったのだ。アルシュリンのことを聞いてみると、地下倉庫にあると教えてくれるぞ。

ああ、アルシュリンでよければ
好きに　もっていってくれ！

ライラに恐れをなしたのか、アルシュリンのことを聞くと勝手に持っていってもいいとのお許しが。石化を治す貴重なアイテムだというのに、タダでもらっていいのかなあ。

あすこは今　使っとらんでな。
ちぃと物騒になっとるかもしれん。

アルシュリンは地下倉庫にあるらしい。だが「あそこはぶっそう」というのはどういう意味？　やっぱりモンスターが出てくるんだろうか。

スレイと別れ代わりにパイクが合流

ドリンじいさんと再会したスレイは、ここでパーティーから抜けてしまう。ルディに、ジオには関わらないほうがいい、という謎の言葉を残して……。またドリンは、テントの奥にいたパイクに声をかけた。ルディたちを地下倉庫へ案内するようにと。パイクと呼ばれた少年は、スレイの代わりにパーティーへ合流。アルシュリンを探すため、一緒に地下倉庫へ行ってくれるのだ。はたして、目的の品物はそこにあるのだろうか!?

…パイクという。よろしくな。

スレイの代わりにパーティー入りしたパイク。今一つ表情が読めないので、ちょっと恐い人のような気が……。

パイク

故郷・モルカムの村が襲撃にあったため、妹とともにトノエに避難した。

パイクの初期ステータス画面。戦士なのでテクニックはあまり覚えないが、そのぶんをパワーで補っている。

パイクはモタビアンマニア（モタビアンの戦士の意）。両手にアックスを持たせれば、ルディ以上の破壊力を発揮する。主に直接攻撃で戦わせよう。

達者で、な。

ここでスレイとはお別れ。こ憎らしいヤツだったけど、いなくなると寂しいものだ。それにしても、ジオに関わるなとは、どういうことだろう。

案内人のパイクが合流したことだし、さっそくアルシュリンを探しに出かけよう。目指すは、街の左上にある地下倉庫だ。回復と装備の点検、アイテムの補充が終わったら出発だ。あ、セーブをしておくのを忘れずにね。

地下へ出発!!

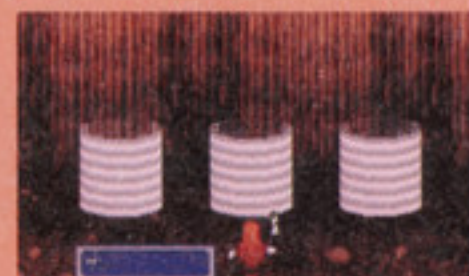
ここまでに覚えるテクニック／特技を大紹介!!

今回紹介したところまでで、だいたい覚えるテクニックを紹介しよう。ＰＳシリーズおなじみのテクニックは、攻撃系、移動系、治療系、攻撃補助・防御系の４つの系統に分けられる。この系統がわかると、テクニックの名前も覚えやすいし、キャラごとの違いも把握しやすいので、今のうちにしっかり予習しておこう。

Technique テクニック編

攻撃系

相手にダメージを与えるものや、一撃必殺のテクニックなどがこの系統。

ザン　消費TP 8

大気中に真空状態を作り、気圧差によって相手にダメージを与えるテクニック。効果範囲が広い（敵全体）のと習得が比較的容易であることから、ハンター達には人気がある。

プロセダン　消費TP 16

物体の分子結合に作用し、敵の分子を分解・解放するという強烈なテクニック。敵全体に対して効果があるので、かなり有効だが、生物系の敵にあまり効かないのが欠点。

フォイエ　消費TP 3

敵の周囲の空気中の酸素濃度を上げ、自然発火させるテクニック。敵１体にしか効果がないが、金属にも効果があるのですべての敵に有効。習得も容易なのだ。

グラブト　消費TP 10

瞬間的に高重力場を発生させ、相手を圧力で破壊（圧縮）する。非常に強力だが、習得が困難なために、このテクニックを使える者は少ない。敵全体に対して有効。

バータ　消費TP 4

体温低下により敵にダメージを与える。相手の分子運動エネルギーを奪うことで、-200℃以下の超低温状態を作り出すテクニック。敵１体のみ有効。

ボルト　消費TP 8

相手の脳の神経組織に働きかけて破壊し、内部的に脳機能を壊滅状態へと変化させる。敵１体にしか効果がないが、即死はとてもありがたい。

グランツ　消費TP 10

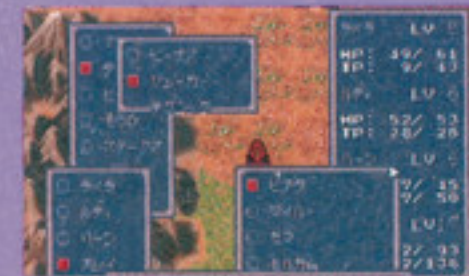
まばゆい光を集束させ、矢のように相手に発射する。習得には特殊な才能を必要とし、研究や修業ではマスターできないと言われる。敵１体に有効。

移動系

街や村に一瞬に移動するものと、ダンジョンなどから脱出するものの２種類がある。

ヒーナス　消費TP 4

一瞬のうちに脱出させてくれるありがたいテクニック。移動ポイントは各ダンジョンの入口になっている。もちろん仲間全員に対して有効だ。

リューカー　消費TP 8

一度でも訪れたことのある街や村なら、一瞬のうちに戻ることができる瞬間移動のテクニック。このテクニックが使えるだけのＴＰは残しておこう。

治療系

仲間のＨＰを回復したり、毒、マヒ、気絶などの状態を治療するものがある。

レスタ　消費TP 3

使った仲間の代謝機能を大きく加速して、多少のケガならほんの数秒で完治させてしまうテクニック。対象は味方１人のみ。

アンティ　消費TP 2

毒におかされた仲間は、そのままにしておくと次第にＨＰが減ってしまう。仲間の内臓器官を浄化して、有害な毒素を一瞬で中和させることができる。

アロウズ　消費TP 9

気絶している仲間の神経機能を超高速のエネルギー波で刺激し、その活動を復活させるテクニック。これにより仲間は完全に気絶状態から覚醒する。

攻撃補助・防御系

敵のステータスを下げたり、味方のステータスを上げたりするものなどがある。

シフタ　消費TP 7

味方１人に対して有効なテクニック。腱や靭帯を強化し、筋力を100％発揮できる状態にすることにより、仲間の攻撃力を上げる。生物に対してのみ有効なので、アンドロイドには効かない。

シュネラ　消費TP 6

神経電流の伝達速度を高速化することにより、神経の反応速度を上げることができる。全員に対して有効なので、人数が増えてくると役立つ。

ジェルン　消費TP 5

敵の攻撃力を減退させるテクニック。相手の身体代謝機能を一時的に急上昇させて、体内からの老化を促進する。敵全体に対して有効。

ドランク　消費TP 4

敵全体に有効なテクニック。相手の神経機能を低下させ、神経の反応速度を下げる。また、敵の素早さを下げ、味方の攻撃の命中精度を高める。

PHANTASY STAR The end of the millennium

Special 特技編 Technique

ルディ

ルディの特技は主に剣によるものだ。通常攻撃の数倍のダメージを与えるものや、敵の動きを封じるものなどがあるぞ。

●アースバインド

剣を相手の眼前の大地に突き立て、同時に剣を通して相手に強力な「気」を放射する。相手はその衝撃を受けて気絶状態となり、動きが止まる。敵1体に有効。

●ソードクロス

剣をタテとヨコに十字型に振り、切りつける。超高速の剣の動きは相手には見えず、通常の攻撃の2倍近くのダメージを与えることができる。敵1体に有効。

ライラ

スライサーの達人ライラの特技は、やはりスライサーを自由に操っての攻撃。敵にダメージを与えたり気絶させたりする。

●ヴォルテックス

スライサーを敵の周囲を螺旋状にまとわりつくように飛ばすことにより、高速で何度も切りつけているのと同様の効果を生じさせる。敵1体に対して有効。

●ムーンシェイド

スライサーの放つまばゆい反射光を使って、敵の視神経を一時的に刺激、破壊させてる。敵はすべて睡眠状態に陥り、攻撃不能状態となる。敵全体に有効だ。

スレイ

数々のマジックを使って敵を翻弄する。テクニックもさることながら、その特技の数も多く、多彩な攻撃が可能だ。

●フレエリ

数千年の太古より古代呪法として伝承された術。大気中に複数の火炎弾を生み、一点に集中放射して相手を完全に焼き尽くす。敵1体に有効。

●ヒューン

大気中に急激な気圧変化を起こし、その渦中に敵を巻き込む。敵は真空状態の渦の中で、瞬時にして切り刻まれてしまうという術。敵全体に対して有効な特技だ。

ハーン

頭脳明晰（!?）の学者のハーンは、武器での攻撃よりテクニックでの応戦が向いている。主に攻撃補助を覚えていくので、対ボス戦や強いザコなどに積極的に使ってやろう。回復系を覚えたら、回復役にまわそう。

●エーテルビジョン

エーテル体の知覚能力を利用して攻撃のヒット確率を上げる。

パイク

モタビアンの中でも勇敢な戦士、モタビアンマニアである。戦士という職業がら、テクニックや特技の数は多くない。右に紹介したクラッシュだけが、序盤で使える唯一の特技。肉弾戦のほうが向いているかも。

●クラッシュ

渾身の力を込めて斧をたたきつける。どんな相手でも一撃だ。

コンビネーションバトルを探し出そう!!

戦闘中、2人以上のキャラクターのテクニックや特技を組み合わせることによって、さらに超強力な複合効果を発生させることができる。これが、コンビネーションバトルだ。例えば、戦闘中にキャラクターAのテクニック1とキャラクターBの特技2を組み合わせると、複合効果3が発生する、といったような使い方をする。この時、対象となる2人の行動は連続してないと複合効果は発生しない。また、このコンビネーションはマクロに登録しておくこともできるので、一度発見したらいつでも使うことができるのだ。ゲーム中、組み合わせは15種類用意されているらしいが、どんな組み合わせで複合効果ができるのかは、キミ自身の手でいろいろ試して、探し出すしかないぞ！

PHANTASY STAR The end of the millennium

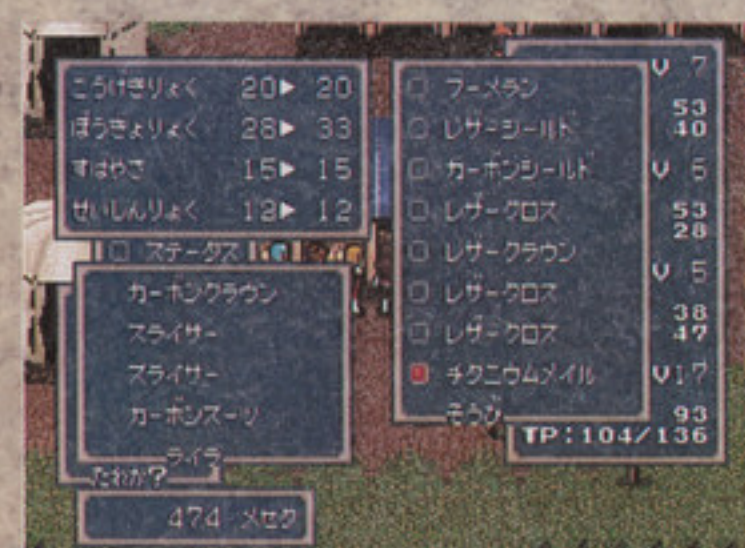
武器・防具・アイテムもまとめて紹介しよう!!

新しい武具を買う時のポイントは、とにかく高い物を選ぶ、購入前にセーブし、装備後のステータスが低いようならリセットして買い直す、そしてお下がりが可能なものは買わないことだ。ちなみに装備可能キャラは現時点での登場キャラなので注意してくれ。

武器 WEAPON

名称	価格	特徴	装備可能キャラ
ダガー	40	小ぶりなナイフ	ルディ・ハーン
ハンターナイフ	120	アーミーナイフ状の大型の万能ナイフ	ルディ・ハーン
ブーメラン	80	投げつけて使う武器。刃はついていない	ライラ
スチールソード	280	鋼鉄製の長剣	ルディ
スライサー	160	投げつけて使う鋼鉄製の武器。刃がついている	ライラ
ウッドケイン	140	魔力によって鍛えられた杖	スレイ
チタニウムソード	560	チタン合金でできた長剣	ルディ
チタニウムダガー	240	チタン合金でできた短剣	ルディ・ハーン
チタニウムスライサー	360	チタン合金でできたスライサー	ライラ
チタニウムアックス	640	チタン合金でできたオノ	パイク

買った、拾った武器はすぐその場で装備しよう

ショップで買ったものはもちろん、ダンジョン内の宝箱から武具を得たら、すぐその場で装備すること。このゲームには「呪われたアイテム」とかいうものがないので、その手の心配はいらない。装備後、ステータスが上がるようならそのままで、逆に下がるようならさっさと売り払ってしまおう。この時、1つの武具を複数のキャラが装備できるなら、全員のステータスを確認後、やはり低いままなら売ってOK。1人でも上がれば、装備させよう。お金の節約になるのだ。

買い物後に装備をしないということはないだろうが……買ったらすぐ身につけよう。

各キャラのパラメータに合わせて装備品を変えろ

このゲームでは頭・右手・左手・体の4カ所に武具を装備することができる。頭と体は防具しかつけられないが、手には武器・防具のどちらも持たせることが可能。何をどう装備させるかで戦闘の苦楽も変化する。よく考えてから買い与えよう。例えばルディのように、攻守ともにバランスがとれていれば両手に武器を装備。またハーンのように、どっちつかずの場合は武器と盾とを持たせよう。キャラ個人のパラメータとの相談がポイント。

ハーンの場合で見比べてみよう。両手にハンターナイフを装備させると、防御力は進がなくなる。

こちらは片手に武器、片手に防具を持たせた。バランスがいい。これなら多少のことでは倒れないだろう。

戦闘中に武具を使ってみると……

数多い武器の中には、魔力を秘めた物もある。たとえば、スレイが最初から装備しているウッドケイン。売ってもたいした額にはならない杖だけど、戦闘中に「アイテム」として使ってみると……。なんとレスタの効果を発揮するのだ。序盤なら、これを何度も使ってTPの消耗(しょうもう)を防ぐことができるぞ。もちろん、このほかにも同じように魔力を持った武器がある。回復だけでなく、攻撃系の魔力を秘めたものもあるぞ。新しい武器を手に入れたら、ぜひ試してみよう。

戦闘中、ウッドケインを「アイテム」で使うと……ほら、レスタの効果でHPが回復したぞ。

PROTECTER 防具

名称	価格	特徴	装備可能なキャラ
レザークロス	160	サンドワームの革をなめして作った革鎧	スレイ以外
カーボンスーツ	550	炭素繊維で編んだ防護服	スレイ以外
ホワイトマント	400	わずかに防御魔法のかかったマント	スレイ
チタニウムメイル	1120	チタン合金でできた鎧	ルディ・ライラ・パイク
レザーメット	80	サンドワームの革をロウで煮こんで作ったぼうし	ルディ・パイク
レザークラウン	90	サンドワームの革をロウで煮て作った女性用ヘルメット	ライラ
レザーバンド	70	サンドワームの革をロウで煮こんで作った額当て	スレイ・ハーン
カーボンメット	200	炭素繊維で作ったヘルメット	ルディ・パイク
カーボンクラウン	150	炭素繊維で作った女性用のヘルメット	ライラ
サークレット	100	炭素繊維で作った額当て	ハーン・スレイ
チタンメット	570	チタン合金でできたヘルメット	ルディ・パイク
レザーシールド	140	木の枠にサンドワームの革を張りつけて作った盾	全員
カーボンシールド	220	炭素繊維を固めて作った盾	全員
チタニウムシールド	600	チタン合金でできた盾	ルディ・ライラ・パイク

ITEM アイテム

名称	価格	特徴
モノメイト	16	ＨＰが回復する薬
アンティポイズン	10	毒を消す薬
キュアパラライズ	120	マヒを治す薬
たびのオカリナ	130	一度訪れた街なら、どこにでも飛んで行ける謎の楽器
まよいのオカリナ	70	洞窟の奥深くからも、一瞬で外へ出られる謎の楽器

アイテムはパーティーで40コまで持てる

パーティーが2人でも5人でも、持てるアイテムの数は最大40コ。仲間が増えたら道具袋の整理をしよう。放っておくと、大切なアイテムが持ちきれなくなるからだ。

アイテムは最大40コまで持てる。それ以上は、すでに持っている何かを捨てなければならない。

いざ、という時に1つは持っておきたいオカリナ

移動系のテクニックを覚えても、2つのオカリナは持っていよう。ＴＰがなくなっても安心だからね。

使ったら必ず補充すること。安いんだから、ケチケチしないで買っておくべし。

これでラスト 開発者インタビュー

あとは発売日を待つばかり……はユーザーだけじゃない。開発の方々もそうなのだ。このあと、皆さんはまた別のゲームに取りかかるそうなので、長期連載だったインタビューもこれでおしまい。

サブイベントはプレイしたほうがいいですよ

――ついに発売直前を迎えることとなりましたが、感想などお聞かせください。

フェニックスりえ　いちおう、やっと落ち着きました。取扱説明書のほうも終わりましたし。開発の期間が長かったですからね。落ち着いたり、ぼーっとしたり（笑）しています。今でこそ、だいぶプレッシャーも薄れましたが、これから発売されるとなると、また新しいプレッシャーがあるんじゃないかと思います。テレビCMを見れば「大丈夫かな～」なんて（笑）。

よしぼん　開発後半では、ぼくの担当するビジュアルシーンの仕事がたくさん残っていたんです。本当に終わらないかもな、と思いました。逃げようかな（笑）とか思いましたよ。でもこうして無事に終わったので、「ああ、良かったな」と。で、もう（日にちが）ここまできちゃったら、あとは売るだけだなんですね。でも、「ファンタシースター」の発売日の前後って、他機種のビッグタイトルのソフトがありますので……。あとは正直に言って、「ああ、売れればいいなあ」という感じです。でも本当にホッとしていますよ。

――今月の掲載記事範囲内で、ウラ話とかウラ設定とかがありましたら、教えていただきたいのですが。

よしぼん　「ＰＳＩ」の時からモタビアンが出ているんですが……。「スターウォーズ」にジャワっていうキャラがいましたよね、あれに触発されてできたのがモタビアンらしいんです。これまでのシリーズでは、あまりこれといった明確な設定がなかったモタビアンですが、「II」ではゴミを集めるのが好きだとか、物を作るのが好きだとかありましたよね。ああいうのをそのころの流れに沿って今回も加えて行ったんです。今回のモタビアンは、（トノエの街のように）集団で生活はしていても、明確なボスというのがいない。動物の習慣で、群れは作る。だけど、あくまでも群れで生活しているだけなんです。科学技術に関しては、パルマ人達よりは詳しいけど、すべてを理解しているわけではなさそう、ってね。いろいろありますが、モタビアンはそんな感じですね。

――サブイベントがありますが、これについて何か。

りえ　サブイベント（本編のストーリーとは直接関係のない内容のこと。とある場所でその存在を知ることができるはずだ）は、あくまでもお遊びなんです。でも、結構重要なアイテムの落ちているダンジョンに行けたりしますよ。サブイベントをやっていると、確かにプレイ時間はかかるかなと思うんですが、かえってやっておいたほうがいいと思います。普通では拾えないアイテムとかも手に入りますから、楽に進めるようになるはずですよね。だからサブイベントはやっておいたほうがいい。それに、ただストーリーを追っていただけでは行けない街やダンジョンにも入ることになります。このイベントを作ったのが、ホームズが大好きな人間なんで、タイトルも、ちょっとホームズ風に似せて書いています。

――最後に、コンビネーションシステムについて一言アドバイスを。

よしぼん　スレイと、そのほかのキャラがテクニックを使うと、わりと出やすいですよ。

りえ　今回はテクニックも、ドンドン使ってほしいですね。

――ありがとうございました。

いと

TEAM「PSⅣ」直筆の年賀状をプレゼント!!

年末の話題作「ファンタシースター～千年期の終わりに～」の発売を記念して、開発スタッフ直筆の年賀状をキミにプレゼントするぞ。

■完成ハガキにキミの住所、氏名、年齢、電話番号を明記の上、ファンタシースターのどこに期待するのかを添えてＢＥＥＰ！メガドライブ編集部「ＰＳⅣ年賀ハガキ」係まで郵送してください。抽選で５名様に年賀期間にお送りします。

こうご期待!!

平成5年4月8日第3種郵便物認可（ウソ）

NÔKONE PRESS

のーコネ新聞

Vol.9 12月8日水曜日 1993年（平成5年）

企画・発行
株式会社コンパイル
めーみそコネコネ COMPILE
210 CHAMBOAR HIROKO 17-5
OUSUGA-CHO HIROSHIMA CITY.
編集協力：BEEP! MEGADRIVE

第00009号（月刊?）© COMPILE 1993

超イラスト特集

ふっふっふっ、ついに上の段に進出してきた水無月だ。このままいけば、世界征服の野望も夢ではないな（バカ）。

▲神奈川県・えりりん・S

さて、今月は1年の締めくくりということで、これまで届いたイラストを載せていくぜ（と言っても、スペースの都合上3枚だけだけど）。1番手は、えりりん・Sのイラストだ。おお、これはこのページができたころのハガキではないか。あのころはよかったなあ（そんなに昔じゃないって）。続いて伊織祥一郎のイラストだ。忠義のやりどころをなくした、影狼の悲しみがよく描かれているね（そうか？）。最後はカメケンのイラストだ。もう発売された「GG魔導」だね。カラーだったんだけど、このページは白黒なんで我慢してくれ。

▲東京都・伊織祥一郎

▲新潟県・カメケン

おっと、もう終わりか。それでは来年もコンパイルをよろしく。

グレートT島のグレートDAYS

GGなぞぷよ2

GGなぞぷよ2がついに発売だ。難問・奇問をつめ込んでいるんで、眠れない夜が続くのは確実だ。もちろん楽しい中間デモも見逃すことはできないぞ。発売まであとわずか、もうちょっとだけ待ってね。

カーバンクルぬいぐるみ

発売以来、人気街道大ばく進中の「ぷよぷよ」。その影（表？）の主役、カーバンクルのぬいぐるみが、ついにコンパイルから通信販売されるぞ！　価格は2,800円と、送料・手数料の700円をたした、計3,500円（税込）。販売期間は今月（'93年12月）から'95年の11月までなので、みんな買いそこねるなよ。

コンパイルクラブ会員募集

コンパイルクラブが会員を募集しているぞ。入りたい人は、年会費2,000円の無記名小為替と住所、氏名、年齢（西暦）、生年月日、学校・職業、電話番号、所有のゲーム機&パソコンを書いた紙を封書に入れて、下の欄外の住所の「うぉぉぉー！　入会したくてたまらねー」係まで送ってください。会員にはいろいろと特典つき！

ディスクステーション発売中

PC-98のVM以降の機種を持っている読者に朗報だ。今コンパイルでは、ディスク＋ブックという新しい形のソフト（書籍扱いだけど）DiscStation（ディスクステーション）を英知出版から販売しています。価格は2,980円（税込）で書店で販売中。1号は5インチだけ、2号からは3.5インチだけなので注意。

イラスト急募

告知

カーバンクルちゃん帰ってきておくれ。私は悲しいぞ。カレーをたくさん用意して待つ。

サタン

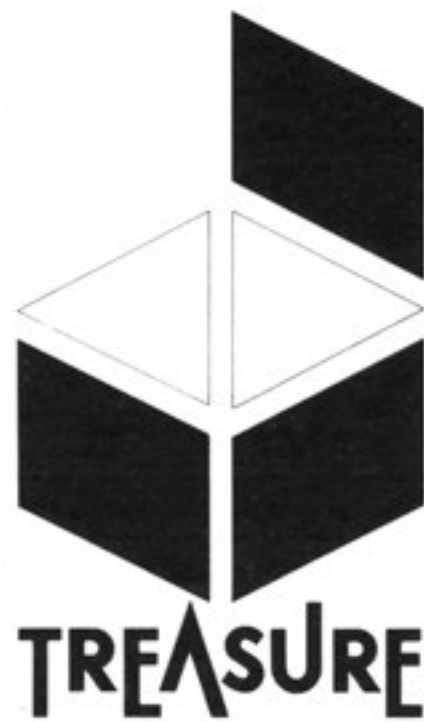
おじゃまぷよ売ります。オワニモの呪文で作りすぎちゃったので安くおゆずりいたします。

アルル・ナジャ

【のーコネ新聞へハガキを出せ！　いえ、出してください】㈱コンパイル御用達ページ「のーコネ新聞」では、個性あふれるみんなのネタ（ハガキね）をお待ちしてます。イラスト、ご意見、罵り雑言などなど、内容は問いませんぞ。われこそはという方は、〒732　広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交210まで送ってください。採用者には、素敵な粗品（？）をあげるよん。

TREASURE FACTORY
とれじゃあ ふあくとりぃ

お宝生産工場でござる

TREASURE

パリパリ※NETWORK RUSH&GO!
発表！ガンヒーキャラ人気TOP10

第1位 ブルー

熱狂的な女性ファンの支持を得て堂々1位の栄冠に輝いたのはなんとブルーだった！

大方の予想を裏切り、個性的なキャラクター達の頂点に立った彼だが、「エンディングに出られなくてかわいそう～」と同情票が集まっただけとの噂もある。今回、本心が暴露(ばくろ)されたことで人気ガタ落ちの可能性あり。

千葉県・綺羅

第2位 イエロー

やはりガンスターズの紅一点。こちらは男性票を集めて第2位を獲得だ。おとなしくてやさしくかれんな彼女は、グリーンの妹でありレッドの幼なじみであり、ブルーに恋する多感な少女なのだ。ふぁくとりぃに送られてくるイラストは現在、イエローがダントツ1位だ。

兵庫・またろう

大阪府・ゆうくん

第3位 グリーン

セブンフォースを自在に操り主人公を苦しめる渋い役どころだが、実は元ガンスターズで、イエローの兄さんで……。劇中のオイシートコを全部もらってるようなキャラだったけど、最期はヒサンでしたな。

第4位 スマッシュ大作

強烈な個性で人気爆発。いまでこそガンヒーの顔になってるけど企画段階では存在すらなかったんだ。

大作大佐は、はんの書き下ろしだ！

東京・FK

第5位 悪役トリオ ピンク・カイン・コタロー

中でもカインに人気が集中。彼の最期の演出は泣かせるモノがあったよなー。

順位	キャラ	コメント
6	ユニット オブ ザ ランナー	多関節キャラの真髄。ハンマーのなわとびも捨て難い。
7	原住民	単なるいじめられ役と思いきや、彼らも立派な戦士だ。
8	セブン フォース	6ステでは1／2スケールで登場。その所作に圧倒。
9	トレジャー まん	さすがトレジャーまん。神出鬼没だ。勘違いしちゃブー。
10	メロン パン	彼は昔、原住民の家で番犬として飼われていたのだ。

惜しくも圏外になってしまったキャラをあげると最終ボス・ゴールデンシルバー、ベンリー君なブラウン博士、筋肉バカのオレンジなど。そのほか変わったモノでは、カレーライスが大嫌いという意見が3票も届いた。兵庫県の岡本也寿子さんからは「死ね死ねカレーライスという武器がほしい」なんて過激なお便りも頂いている。しかし今回、いちばん情けなかったのは1票も入らなかったレッドであろう。主人公として設定されている彼の立場はいったい…？

クリアしてへん人は
ニセガンヒーコラム
読んだらあかんで～

ブルーはなぜ沈黙を通したのか エンディングの深い謎に迫る…

ブルーとグリーンはお互い頑固で意地っぱりな性格ゆえに、以前から何かあるたびに衝突していた。そのうえグリーンは、ブルーとイエローの仲を決して認めようとせず、ブルーは邪魔な兄の存在を日ごろからうとましく思っていたのだ。

戦いが最終局面を迎え、グリーンが全責任をとってお亡くなりになると予期したブルーは、つい本音が出てしまうことを恐れ、あえていらぬ口出しをせず、静かに彼の最期を見守ったのである…1人ほくそ笑みながら……。

オイオイ。だっ誰だよこんなガセネタまいた奴は

信じちゃだめですよ！

かなり動揺してるよ

オッオレはぁ？

YEAH!!

今月のサンダーズ

兵庫県・奥川宏

大阪府のゆうくんへ：プレゼント送るから、編集部へ本名と住所を知らせてね！

※愛知県のNORIくんのネーミングでガゥ！

明日のクリエーター達に捧ぐ!!

タメになる業界講座

オレはメガドライバー

【今月の講師】

NAMI先生

本文はさておき、基本的にゲームの面白さというものはハードに依存するものではない。ちんちん。

メガドラは良い。なにしろ色数が少ないしスプライトの横並びによるチラツキもきつい。背景の拡大縮小やキャラクターの半透明も、ハードではサポートされていない（以上、あくまでスーファミとの比較ね）。だから素晴らしい。他ハードに負けない物を作るには開発者の腕が試されるし、さまざまな創意工夫が必要となるから、逆にヤル気にさせてくれる。ここまでくるとメガドラの欠点ですら「どう克服(こくふく)してやろうか」と楽しく考えてしまう。

さて島根県はキックの鬼くんからの質問。『ガンスターのステージ3でヘリに乗った後、画面左端に黒い線が現れる。スゲェ気になるッス』という内容。あそこはヘリや背景の雲を斜めに傾(かたむ)けるため、縦方向のラスタースクロールを使用している。メガドラのハード仕様では、この縦ラスターを使用しながら横方向にスクロールさせると、背景左端16ドット分の絵が崩れてしまうのだ。だからそれを黒線のスプライトで隠してるってワケなのさ！　本当は遊び手に気づかれぬよう工夫したつもりだったんだけど、バレてしまったか。

ひとりでできないもん

天 涯 孤 独

32ビット機の発表によりメガドラの将来を危ぶむ声が聞こえ始めた。俺は絶対に見捨てんぞ！

照り付ける灼熱の太陽の下(モト)蒸し返す森林(フォレスト)に、焼け付く熱砂(デザート)に、アスファルトに漂う陽炎(カゲロウ)の向こうに……奴を見た。土煙と爆炎の中で、鋼の身体(ボディ)は唸りを上げる！　これぞ戦略性思考型対戦遊戯の傑作。

おたくのそーくつ

今月のお題R.C.（ロボット コンストラクション）
／X68K／エレクトリック シープ／1993

ご推薦者――――はん

妄想癖な偏屈性頭固者であり、熱狂的DECO戦争物支持者。でも権力に逆らえない小心者。

ボディ、ヘッド、ウェポンのパーツをエディットしたマシンに、行動パターンを組み込みバトリングさせる。自分の全知全能を詰め込んだロボットを闘わせるのだから当然、負けてもロボットに八つ当たりはできない。勿論(もちろん)言い訳も許されない。

奴には負けられない！　ただそれだけの思いに駆(か)られてマシンを組み立て続ける。そしていつしかボルト一本、オイル一滴まで自分が手塩に掛けて組み込んだ錯覚(さっかく)に陥るのだ。……マシンが完成した時、不敵な笑みをたたえた自分は、ライバルの待ち受ける戦場(フィールド)へと赴(おもむ)く……。

「真の強さとはどういうものかを身をもって教えてあげましょう！」

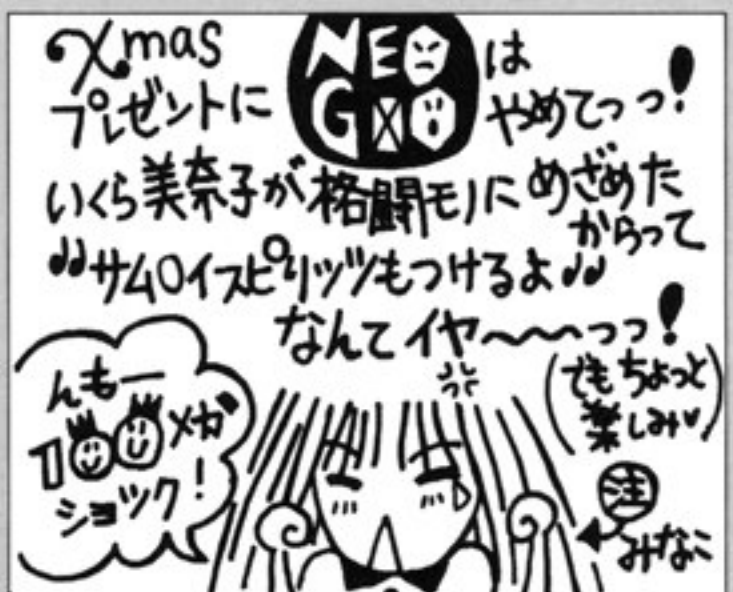
「その言葉の意味を理解せずに言った事を、後悔させてあげますよ！」

これのためにX68を購入した人間もいる。これのために彼女を捨てた人間もいる。これをやらずに生きることは、人生の半分を捨てるのと同じだ。来たれ同志よ！　集え仲間よ！　不屈の闘志と鋼のボディに魂を震わせたその時から、君も戦友(とも)なのだ！

業界1年生娘の
ハートフルエッセイ

美奈子の『ばっくすてーじぱす』

クリスマスキャロルが〜聞こえるころにはァ〜…美奈子にとって1年中でいちばん好きな季節がやって来ました。これからのお正月にかけての年末商戦では、各社から新しいゲームがたくさん発売されるから、皆さんお小遣いのやりくりが大変なんでしょうね。でもこの時期、家にこもってゲームばっかりやってたら絶対にもったいない！　せっかく街中キラキラしてるんだもの、外に出て遊ばなくちゃ！

ちなみに美奈子の去年のクリスマスは、仮装パーティーに参加してクイズで入賞（コンピュータゲームのジャンルがあったことが勝因でした）し、副賞のイタリアンレストランのディナーチケットでフルコースを食べて、夜景が最高にキレイな表参道〝ゼルコーバアベニュー〟をねり歩くといった、お金をかけずにとっても豪華な内容だったんです。今年はただいま計画中。どこに行こうかって考えるだけでも楽しいですよね。

編集こーき

オリジナルキャラクターが大活躍する待望の新作、来月あたり詳しいお知らせができるかもしれませんん!?　皆さんに差し上げるお礼のテレカもパワーアップ（かふいちさんの直筆デス）してますので、どんどんお便りくださいね。「ナイト トラップ」をプレイして〝ハマリを体験した美奈子でした！

おハガキまってます！

〒103　東京都中央区日本橋浜町3－42－3
ソフトバンク㈱BEEP！メガドライブ編集部
「とれじゃあ　ふぁくとりい」○○コーナー係

※優秀作にはトレジャーから素敵なプレゼントあげちゃうよ。

本末転倒　匿名希望

涙なくして読めない、汗ほとばしる青春の2ページ

聖ストIIダッシュ学園 SAINT 第3期

対戦の醍醐味　それは小技のフェイントにあり!!の巻

ストII部とは

ここは日本、芽賀堵羅（メガドラ）町にある聖ストII学園。今この学園には、ストIIをこよなく愛する部活が男子と女子に分かれて激しい戦いを展開してきた。男子部の先輩オサムは後輩ヒトシに連続技をはじめとする様々な対戦テクを教えるが……。この2ページは、男子ストII部の輝かしくも涙なしでは見られない物語である!?

（先月までのあらすじ）聖ストII学園で毎年行なわれる最大のイベント、「ストII大会」。今年目立った成績をあげないと廃部になってしまう弱小ストII男子部は、今大会でついに“ハメ技の多用による”禁断の戦法を使い、勝ちにいった。ブーイングの嵐の中、次々と対戦相手を投げハメで倒していく男子部の先輩オサムと後輩ヒトシ。予想通り、決勝の相手はストII女子部部長である麗華との一騎討ちとなった……。が、結果は起き上がり昇龍拳や起き上がり投げなどを使い、巧みにハメ技をふせいだストII女子部部長・麗華の活躍によって引き分けになってしまう。ついに部長オサムは男子部の存亡を賭け、女子部に最後の戦いを挑むことを決意した……。

＊　＊　＊　＊　＊

学園内に、6限目の授業の終わりを告げるチャイムが響きわたった。男女合同のストII決戦まで、あと1週間。……しかし、そんなせっぱ詰まった状況の中にいて、次第にひかれあっていく2人がいた。——ヒトシと恭子。

2人は2週間前の大会で試合った後、偶然にもゲームセンターにあるスパII（スーパーストリートファイターII）の対戦台で意気投合したのである。以来、友達としてよく電話をかけあったりしている。もちろん、男子部と女子部という、いわば敵どうしの部員である2人がこれほど仲良く話しているというのは問題だが……。

恭子：ヒトシ君ってこれから男子部の部活でしょ？　ね、部活終わったら一緒に帰らない？

ヒトシ：あ、うん……。でも、試合も近づいているから今日はいつ終わるかわかんないんだよ。

恭子：そっか。ここのところ、女子部打倒を目標に毎日朝練やってるもんね。

ヒトシ：ごめん。そっちの女子部のほうこそ、大丈夫？

恭子：うん、こっちはOK。でもね、この試合に賭ける麗華部長の意気込みは本当にすごいの。部長が使う春麗には、ここ1週間誰も勝ってないわよ。

ヒトシ：そうか……。でも、ウチの部長ってなんで昔から麗華さんにあれほどまでつっかかるんだろ。

恭子：それなんだけどね、ヒトシ君。やっぱりあの2人が昔つきあってたという話、本当みたいよ。OBから聞いた話だから間違いないわ。

ヒトシ：そんな馬鹿な……いや……、そうかもしれない。麗華さんを語るときの先輩の目って、何かヤバイもんな。本音言うとさ、ここ最近の特訓メニュー、つらいんだ。見てよ、この皮がむけた親指。昨日はサガットのタイガークラッシュ4段攻撃の特訓をさせられたんだけどさ、1セット10回で計3セットも連続技を入れさせられたんだ。しかも、失敗したら最初からやり直しさせられるんだもん。

恭子：かわいそう……。でも、サガット4段を出せるだなんてすごいじゃない!?　私にはできないわ……。

恭子はそう言いながらヒトシの手をとり、その親指をじっと見つめた。親指の皮の薄くなった部分に彼女の指が触れたとき、その思いのほか熱い彼女のぬくもりと、彼女の突然の行動にヒトシは驚きとまどいを感じた。

ヒトシ：あ、あの、もう行かなきゃ。先輩も待ってるし。

恭子：……うん。それじゃ、また。

ヒトシは彼女に微笑み、放課後の教室をあとにした。

＊　＊　＊　＊　＊

ヒトシ：ちわーす。先輩来てますかー？

オサム：ハッ!!　ホアッホアッ、ホワアアアアッ!!

●まとめ●

POINT1　小技でガードさせる

フェイント技というのは、相手の目の前でイキナリ小技を出したりして相手をビビらせるために使うテクニックのことだ。次の行動を読ませないように動き、いきなり歩いて投げや、足払いで転ばしたりといった様々な戦法が考えられる。相手の技を受けるか受けないか、といったぎりぎりの間合いで技を出し、ミスを誘おう。心理戦だ!!

立ち弱キック

しゃがみ中キック

しゃがみ強パンチ

ニーバズーカー

POINT2　あやしい動きをする

リュウ、ケン、サガットは飛び道具を出すとき、必ずしゃがみのモーションが入る。これを逆に利用すれば、単にしゃがみと立ちを繰り返して飛び道具を読まれないようにできる。

細かく屈伸運動

屈伸運動(＋パンチ)

最後に……

フェイント技の使い分けは、相手との駆け引きで最も重要なポイントである。どのキャラも、戦い方にはある一定のパターンが存在する。逆に言えば、ハイレベルな戦いになると、このパターンを逆手にとって反撃することも可能なのだ。いろいろ研究しパターンを読まれないよう、腕を磨くべし。

対戦ストII道場

師範代：ぬらりひょん

ガイルで勝つ

ガイルというキャラクターで、相手を完膚なきまでに叩き潰す……そのためにまず、なすべきことは「ため時間を完全に把握する」こと。

はた目には、たいしたことない話なのだが、その実、これを忠実に実行できる人は、それこそ真のガイル使いだといっても言いすぎではない。

そしてもう1つ大切なこと。それは「コマンドの受けつけ時間を完全に把握すること」だ。一般にはソニックブームという必殺技は、“←ため→＋パンチボタン”（相手が右側にいるとき）というコマンドで出せるということになっているが、その“←”と“→”の間には、ジャンプ以外は何をしてもかまわないわけだ。さらに、“→”とパンチボタンの間にも、同様のことが言える。

これを応用したのが、通称“ソニックサマー”というやつで、ソニックを発射したあと、間髪入れずにサマーソルトが使えるという、まさにコンピュータガイルならではの必殺メニュー。そして、ソニックブームを絶え間なく連射することができるのも、その応用の1つなのだ。ほかにも、アッパーサマーや、ジャブサマーなど、バリエーションは数多い。そして、その奥義の数々には、最初に書いたことも密接に関係してくるのだ。

さらにつけ加えて言えば、「サマーソルトなしで闘えるようになれ」と言うこともできる。ガイルの対空攻撃技は、決定的なものこそないが、ラウンドハウスキックとトラースキックなどを覚えておくと、ためることに注がれるエネルギーや、至近戦での不満を解消できるはず。

そして、ソニックや竜巻旋風脚など、特殊な技の組み合せの結末をいかに知っているか。実戦経験がとくに大切だ。

ここまで読んだ人には、ちょっと不満もあることだろう。連続技なり何なりと、こちらから攻撃するパターンはあまり重要ではないからだ。真に強くなりたければ、また、一部のキャラに対しては、本当に「待ち」のプレイをせざるをえないものもある。逆に言うと、完全に待ち続けていられるようにならないとツライと言うことなのだ。攻防一体のこのプレイをしっかりこなすことは、立派な栄誉だと言っても言いすぎではない。

決戦の日間近か！　男女合同グループバトルスタート!!

男子部VS女子部

ヒトシは驚愕した。部室の扉を開けた先には、上半身裸になって奇声をあげ、歯をくいしばりながらコントローラーを握っているオサムの姿がそこにあったからだ。
オサム：キーック!!　……と見せて実は投げ。グヒッ!!
ヒトシ：ひっ、あ、あわわわわ……。
オサム：アタタタタ……お、ヒトシか。おそ――い!! 今まで何やってたんだ？
ヒトシ：あ、いやその……。せ、先輩こそ奇声をあげてさっきから何をやってるんスか？
オサム：今日の特訓メニューをこなしてたんだ。おいヒトシ、ストⅡでのフェイントを具体的に説明してみろ。
ヒトシ：はい、たとえば……。飛び道具を持ったリュウやサガットなら、屈伸運動で相手に飛び道具を撃つと思わせることができるし、ガイルだったらしゃがみ強パンチで相手に下方向のタメをはずしたように思わせることができるス。要するに、相手をひっかけてミスを誘うというテクニックのことス（左頁のまとめを参照）。でも先輩、フェイントとさっきの声は関係あるんスか？
オサム：ある。おおいにあるぞ、ヒトシ。例えばだ、相手に攻撃を食らった時、気絶していないのに「ピヨったぁ～!!」とか「やべえ!!」とか言うとする。すると、相手は俺の言葉にだまされてつかつかと近づいてくる。そこを逆襲してやればいいわけだ。要するにさっきのは、言葉を使ったフェイントだな。ほらヒトシ、お前もやってみろ。ホワアア、ハッ!!　シュッシュッ、フウウゥ!!
ヒトシ：はぁ。……ほわああ、はっ!!　シュッ……。
オサム：その調子だ、ヒトシ。……いいか、よく聞け。来週の決戦では、オレはハメ技を一切使わないつもりだ。学園祭の時は、お前に力がなかった。だからハメ技を伝授したし、お前だけが悪者扱いになるのを防ぐためにオレもハメ技を使いまくった。しかし、今やお前は強い。対戦に美学を求めるならば、やはりハメ技は使ってはいかんのだ。オレが今まで教えてきたフェイントを巧みに使い、正攻法で戦ってほしい。
ヒトシ：せ、先輩……。
オサム：フフ……対戦の美学か。麗華に教えてやったことを、今また人に教えることになるとはね……。
かつては"次代を担うストⅡプレイヤー"としてその将来を約束されたオサム。確かに口は悪いが、ストⅡを愛する気持ち、そしてストⅡ部を大事にしようとする気持ちは今でも変わってない……オサムの内に燃える心を知り、ヒトシはうれしくなった。……が、その時!!
「バン!!」
部室の扉が勢いよく開かれた。そこには麗華がいた。
麗華：ホーッホッホッホッホッホ、お久し振りですわね、男子部のみなさん？　修さん、来週の決戦に出場するメンバーはそろいましたかしら？
オサム：フン、出場メンバーは俺とここにいるヒトシの2人だけだ。文句あるのか!!
麗華：おやおや、決戦の方法を知らないんですの？　今回は、メガドライブ版「ストリートファイターⅡダッシュプラス」の、グループバトルによる5人勝ち抜き戦ですわ。つまり、あなた達はあと3人、どこからかプレイヤーを調達しなければならないというわけですわ。それより……そこの1年生さん。あなた、最近ウチの部の恭子と仲がいいそうじゃない？
オサム：!!　ヒトシ!!　お前……。
麗華：まあ、いいわ。そのことに関してはあなたを攻めません。ただし、来週の決戦には恭子を副将として出場させます。もし恭子が負けたら……あのコには「即退部」が待ってます。
ヒトシ：そ、そんな馬鹿な!!
麗華：何を言ってるの!!　栄光あるわがストⅡ女子部に内偵者がいたなんてことが学園生達にばれたら……私は先輩達に顔向けできませんわ。恭子がわが部に残る方法はたった1つ。……それはね、アナタ達に勝つことなの。
オサム：……それでもオレ達は、負けない。
麗華：ふふふ。いつまでそんな強がりを言ってられるのでしょうね。そうそう、恭子から聞いたとは思うから見せるけど、アナタ達にわが女子部が最近やっている特訓を教えてさしあげますわ……。修さん、ちょっとお相手してくれませんこと？
オサムを挑発する麗華。いつものオサムなら冷静に状況を判断し、この対戦を拒んだことだろう。だが、今は違った。オサムが選んだのは――リュウ。彼女が選んだのは――今回はガイルだった。
…………「ラウンド1、ファイト」…………
いきなりガイル、ソニックブームを発射。その後、すぐに相手の出方を待ちはじめた。待ちガイルだ!!　次の瞬間、オサムはソニックを出したガイルに素早く反応し、ジャンプ強キックで攻撃してきた。が……、攻撃が当たる直前にガイルのサマーソルトキックが出た。なんと、麗華は必殺奥義・ソニックサマー（ソニックを打つ前に下方向へのタメを作り、ソニック後のスキをなくす技）をマスターしていのだ。完璧な返し技で、連敗を喫したオサム。
麗華：アナタ達がハメ技を使うのなら、我々は「待ちプレイ」を使いますわ。よろしいこと？
オサム：くそっ……。
麗華：ほっほっほっほ、見てらっしゃい。来週勝つのは私達。でも、もし私が勝ったら……修さん、私達の女子部へ……来てくださらない？
ヒトシ：えっ!?
オサム：断る。継子である女子部に俺は行けない。
麗華：そう。ま、来週になればすべてがわかるわ……。
ついにピンチに立たされた男子部に、明日はあるか？

いよいよ次号はクライマックスのグループバトル。ヒトシは、恭子は、そして勝負はどうなる？

ストⅡサークル

こんにちは、恭子です。どういうわけか、今月はタイヘン。あたしとヒトシ君の仲がいいってことが、先輩達にバレちゃったみたいなの。あたし、いったいどうなっちゃうんだろう。心配だナ……。
それでは、気を取り直して今月の占いにいってみます。今月の占いは、名前だけで恋の相性度を計ることができる数字占いです。小学生の頃やっていたヤツですね。覚えていますか？　やり方はネ、まず母音であるアイウエオにそれぞれ1、2、3、4、5の数字を当てはめて、そこから2桁の数字になるまで計算すればいいだけというシンプルなもの。たとえばオサムとレイカならまずそれぞれの名前を順々に配置して……
オ　レ　サ　イ　ム　カ　にするわけ。
次に、五十音を数字に直すのね。オは5、レの母音はエなので4、サの母音はアなので1……というように（ンは0として数えましょう）。すると、
5　4　1　2　3　1　になるでしょ。
この隣あった数字を今度は足していきましょう。合計が10を超えた場合は、下1ケタの数字を使ってください。つまりその計算を表にすると……
5　4　1　2　3　1　……数字に変換
9　5　3　5　4　……計算1回目
4　8　8　9　……計算2回目
2　6　7　……計算3回目
8　7　……最終結果
これにより、オサム先輩と麗華センパイの相性度は87％ということがわかるなの。これを春麗ちゃんと他のキャラに当てはめてみると……。
リュウ…90％　ケン…95％　E．本田…61％
ブランカ…66％　ガイル…38％　ザンギ…68％
ダルシム…61％　バイソン…13％
バルログ…59％　サガット…97％　ベガ…45％
という結果になりました。
サガットが97％という高確率で春麗ちゃんのハートを射止めたことがわかります。やっぱり占いって、最後までやらないと何が起こるかわからないわね。え？　私とヒトシ君の相性は何％かって？　自分では言えないナ。それじゃ、また。

今回のベストパートナーは…サガットさんに決定!!

よかったね！

BEメガスタッフが薦めるこの一技

BEメガスタッフが愛してやまないこの一技……第3弾は、ダルシムが接近戦で出す立ち中パンチでしょう。このパンチは対空技として使われるだけでなく、ヨガスマッシュハメのつなぎでも使われる技です。また、見た目が「すまん！」とあやまっているようなので、"すまんチョップ"と呼ばれています。ダルシムには他にも接近強キックをはじめ、見た目がヘボい技が多いからいいよね。

エリックの連チャン道楽コラム

エリック.C.セデンスキー

1963年12月24日生まれ、29歳 アメリカ、オハイオ州クリーブランド市出身
国際ビジネスコンサルティング会社に勤めるかたわら、趣味のパチンコをきわめ、本まで出版。他にも、競馬、コンピュータゲーム、読書、マンガ、哲学など幅広い分野に関心を持つ。持っていた200本近いソフトを、お気に入りを除き、思い切って売ってしまった。でもわずかな金額にしかならずショック。

くぎづけゲーム体験記

EX.19 「ウイニング・ポスト」トーナメント設立求む!

光栄からMEGA-CD版「ウイニング・ポスト」が発売され、私が前から「ほしい」と言っていたジャンルがやっと登場した。スーファミでは何本もの競馬シミュレーションゲームがあるのに、なぜメガドラにはないのかという、長い間の不満がようやく解消されたわけだ。1週間早くスーファミ版が出ていたけど、そこを我慢してMEGA-CD用を待ち、発売日にさっそく買いに行った。

結論から言うとこれは期待より優れているソフトである。なんと言っても、売りはその〝ほど良いリアリズム性〟にある。光栄のSLGの現実度はいつも高いけど、たまにソフト自体が、外国人(要するに日本語を使う環境に育たなかった人)には複雑過ぎることがある。説明書もあまりに厚くて読む気にならず、ゲームもよく理解できないままやめてしまうケースがあるが、今回は違った。特に私の場合、競馬界、つまり馬主の生活を勉強していたから(馬を持っているわけではない、念のため)、ある程度ゲームの流れも想像できるので、非常に遊びやすい。

例えばオーナーでも、馬券を買う人でも、一番「命」にしているものは情報である。自分の馬や相手になりそうな馬の体調とか、レース表などは、毎週必ずすべてをチェックしなければならない。このソフトでは秘書がいて、いろいろな情報を丁寧に教えてくれる(スタイルがよくてきれいだしネ)。秘書以外、他の馬主や、調教師や厩務員からも大事な情報が得られるから、レースに勝つための役に立つ。他の競馬ゲームには、情報をそれほどゲームの要素にしてないこともあって、こうなるとレースの正確な予想は非常に難しくなってしまう。中には、馬の体調を画面のグラフィックから探らなければならないソフトもあり、なじみにくい。「ウイニング・ポスト」はそういう欠点を解決している。

さらにこのゲームで勝つためには、馬だけじゃなく人間についてもマスターしないといけない。実際のビジネスだって人間関係の扱い、つまり人脈をつなぐ場合は多く、サイコロジカル(心理的)の場面もある。競馬もそうであろう。このゲームでは人脈をうまく利用すればするほど、いい結果が出る。他の馬主と友達になって、馬の話を軽くした後、馬を買ったり売ったりする。今までの競馬SLGはこの要素を無視して、レースを勝つことや、賭けで儲けることしか考えていない。それらに較べればかなり事実に近く、馬主の経営学を生かしたすばらしいソフトだ。

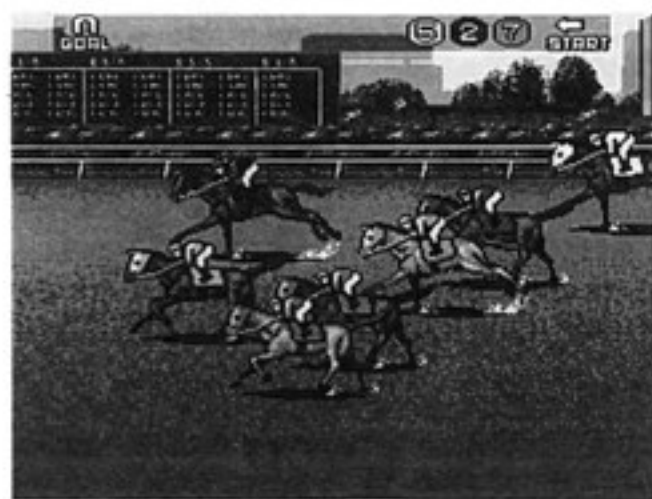
また、レース自体のシミュレート部分、それにゲーム性の部分もうまくできていると思う。毎月競馬雑誌が届くので、レースの展望や、騎手と調教師、そして自分を含むオーナーのトップテンなど、最新の情報を読み、相手の馬を勉強してからレース予想が始められる。経営のほうも、自分の馬の調教が順調かどうかを注意深く見守り、賭けをする。平日と日曜日に分けられた行動は、プレイヤーの実力を本当に生み出してくれる。

1つだけ文句を言わせてもらうと、さっきもちょっと触れたけど、難し過ぎること。要するに〝深過ぎる〟部分もあって、時々フラストレーションが溜まる。もっとも気に入らない点は、ある程度経験をつまないと、自分(馬主)の判断で行動がとれない。これは「ゲームに慣れるまでは複雑過ぎるから、やってあげる」という配慮ともとれるが、せっかくオーナーになれるのだから、ゲームがいくら難しくても、自分の馬の行動は決めたいものだ。特にG1など重賞レースに出たい時でも、調教師はいつも勝てる可能性のあるレースしか狙わないなんていうのが続くと、うんざりしてしまう。私は「5着でもいいから、重賞を目指せ!」という性格だから、調教師の考えが合わないと、イライラする。まあ、そのうち調教師のやり方がわかるようになってくると上手く扱えるようになるし、なんなら調教師を変えることも可能だから、いいんだけどね。

遊びながらいつも思うけど、実際の馬主はこのゲームをやったらうまくいくのだろうか。あるいは、もしこのゲームが上手くなったら、実際にいい馬主にもなれるのだろうか。例えば、光栄が「ウインニング・ポストトーナメント」を設けて、一番になった人は、1年間馬主になれるという賞を作ったら面白い。そういった実験がない限り、私の持つ謎は解けないでしょう。将来本当の馬主になりたい私には、それが残念で仕方がない。

ジャムおじさんの

亀の甲より年の功

題字：戸塚奥楽斎

熱筆連載!!

TEXT by ジャムおじさん

来年はハード戦争もそうだけど、ゲーム雑誌のほうも激動の時代を迎えることになりそう。老舗のBEメガもさらにユーザーに対する良心的な誌面作りが問われている。

次世代機は3DO、セガ、任天堂の三つどもえの戦いになるかと思っていましたが、さらにソニーがゲーム参入すると報道されていました。大手家電メーカーがゲーム市場に手を広げることで、業界自体にどんな影響が出るのでしょうか。(福島県・八重樫輝夫)

ゲーム産業が根幹から変わる戦国時代へ

松下電器などの3DO、任天堂の64ビット機、セガの次世代機およびNECホームエレクトロニクスの32ビット機に加え、ソニーが自社開発の新しいゲームマシンを発売するとの情報が、先月末発表された。まさに、来年の今ごろはゲームハード戦国時代に突入しているのは間違いないだろう。

ある意味でこれは、任天堂とセガあるいはPCエンジンといった、おもちゃ業界内で激しいシェア争いを行ってきた、いわば同じタイプのメーカー間の同質的競争から、資本力を生かす家電メーカーの参入という、担い手の多元化であり、さらに家電ショップの活用というこれまでのゲーム流通ルートの変質という意味でも、ゲーム産業のあり方を根幹から変えてしまいそうな新しい変動期に突入することを予感させるのだ。

ゲーム流通市場はどう変わっていく?

とは言っても、任天堂やセガがこれまで日本をはじめ米国や欧州で構築してきたゲームの流通市場が、そう簡単に変質するとは考えにくい。

特に中高生やサラリーマン層のゲームユーザーからすれば、自宅の近くのディスカウントショップなどが引き続きゲームソフトを購入する「場所」であり、突然家電ショップに鞍替えするとは考えにくい。なぜなら、ゲームソフトはディスカウントショップにおいて2～3割引きで購入するものとのイメージが定着しており、現状においてもドラクエなどの超人気ソフトでもないかぎり、デパートなどで定価で買おうとする気にはなかなかならないからである。こうした傾向は、東京や大阪などのディスカウントショップが幅をきかせている地域で顕著である。

となると、家電ショップルートがゲームソフト流通市場に一石を投じる可能性が出てくるのは、地方のユーザーに対してということになるのではないだろうか。しかし、定価の割引き販売でもしないかぎり、恒常的に家電ショップがソフトを購入する場として定着するのはユーザーサイドにインセンティブがないだけに、そう簡単なことではないと僕は考えている。

ハード競争を占うソフトメーカーの肩入れ地図

次に、大きく業界構造に変革をもたらすことが期待できる部分として、ゲームハードのシェア競争について考えてみよう。

僕は、この点の成否は極めて簡単なことに求められるのではないかと考えている。一言で言えば、有力ゲームソフトメーカーが、どの程度、どのハード陣営に加担するかである。すなわち、ハード競争は有力ソフトメーカーの囲い込み競争の帰趨に左右される面が多分にあるのではないだろうか。

この点で一歩も二歩も有利なのが任天堂である。他のハードに参入しようとするメーカーも、安全パイとして任天堂のハードへのソフト供給は間違いなく行うことになるだろう。となると、セガはどうやって有力ソフトメーカーを引っ張っていくのか。正直言っていろいろと工夫し、インセンティブを与えていかないと難しいのではないかと思う。

確かに16ビット機においては海外市場でソフトメーカーにビジネスチャンネルを拡大させたが、次世代の競争相手は3DO、ソニーとなかなか手ごわい。次回は、この点について僕が思っていることを引き続き述べていきたい。

質問大募集

このコーナーでは、ゲームやゲーム業界に関するいろいろな疑問や質問を募集しているぞ。ハガキが採用された方には、ジャムおじさんが誌面で直接疑問に答えてくれるうえ、ステキなプレゼントをあげるよ。別に難しいことじゃなくても、日頃疑問に思っていることなどドンドン送ってきてくれ!

〒103 東京都中央区日本橋浜町3−42−3 ソフトバンク(株)BEEP!メガドライブ編集部「教えてジャム係」まで。

最先端大好き人間御用達ページ!!

マルチメディア宣言!

阿木二百

第22回 3DO・カライダ・Newtonアメリカ最新技術事情

いよいよ3DOのインタラクティブ・マルチプレーヤーの第1弾パナソニックR・E・A・Lがアメリカで発売されたゾ。今回は、その時期にちょうどアメリカに行っていた阿木が、カライダ、Newtonなど、他の新技術の動向とともに現地レポートしてみよう。

売り切れ店続出中!

予想どおり、インタラクティブ・マルチプレイヤーの出足はスゴイ。NES(ファミコン)やGENESISなどのマシンを扱っていて、今回R・E・A・Lを売り始めたショップは、どこも入荷待ち状態といったところ。展示用のデモマシンとか「箱」(きっと中味は店の主人が個人的に遊んでいるのじゃなかろうか)はあっても、在庫はすべて出払ってしまっているようだ。しかし英語版でもいいから早くほしいと思う日本人が、ツテを頼って発注したら、何とか1週間くらいで入手できたという話も聞くので、状況は改善されてきているのかもしれない。

でもこれだけ人気の3DOの弱点は、まだソフトがそろわないこと。阿木の滞在中は、本体にオマケとして附属している〝Crush'n Burn〟というレースものしかないという状態だった。

〝Crushn Bur'n〟は、マシンとレーサーを選んで出場する近未来のレースバトルだ。デジタルビデオで流れるオープニングや一癖(ひとくせ)ありそうなレーサー達のナリはカッコイイのだが、あまりゲームとしての目新らしさが感じられない。コースによって道が半透明処理されていたり、そこを通して他のレーサー達のバトルが見えるあたりはマシンの底力と言えそうだが、本当の実力発揮はこれからだろう。

この春国内発売を予定しているREAL。日本のソフトメーカーも対応ソフトを開発中だ。

Color Echoに注目

それよりもサンプルディスクに入っている発売予定ソフトの紹介やColor Echoというデモソフトが気に入った。

ソフト紹介は、壁に絵がかかっている3Dの部屋を歩き回って、見たい絵(実はソフトのジャンル)の前でボタンを押すというバーチャルリアリティ感覚。以前に紹介したApple社のバーチャルミュージアムにヒントを得てはいるが、リアルタイムで動かしてしまうところがスゴイ。Color Echoのほうは、抽象的なパターンをパッドで操作(回転、ズーム、スライドなどだが、実際には複雑で高速)して、偶然の動きやグラデーションの変化、スピード感などを楽しむデジタルTOY。ゲームじゃないが、テレビ用語で言えばビデオフィードバックの高度なヤツをマシン内部で作り出しているわけで、自分でコントロールできるビデオドラッグを手に入れたようなものだ。単純だがハマルぞ。

あと、フォトCDもインタラクティブ・マルチプレーヤーで見ると一味違う。拡大したい部分に照準を合わせ、ボタンを押すとググーッとズームしてから本当の拡大イメージが呼び出されるんだけど、これがスパイ感覚。用もないのに絵を呼び出して遊んでしまう。

まあ、この記事が載るころにはソフトも多少増えていそうだし、クリスマスまでには当然何とかするだろう。ひとつ心配なのは、英語版のソフトが来年春に発売される日本版でも走るのか(プロテクトされていないか)ということだが、そんなことをしたら3DOの基本思想(ソフトとハードの世界規模の薄利多売)に反してしまう。完全な自由競争になることを願いつつ、楽しみにして待とう。

ScriptX登場は年末?

開発の立場から注目されていたのがScriptX(スクリプトX)。これはカライダ社が開発中のメディア制御言語で、すべてのマシンで走るマルチメディアソフトを目指し、年末の発表が予定されている。3DOも最終的には採用するんじゃないかと思うけど、セガユーザーにも関係ないとは言いきれない。これが各機種で採用されれば、CD-ROMの図鑑とかデータベースとかアドベンチャーゲームなんぞは、一度作るだけで移植作業なしに対応マシンで走るようになる(アクションゲームはちと苦しいかも)。

画面もパソコンはRGBの細かいデータ、テレビはそこそこ粗いデータというふうに解像度が自動設定されるから、手持ちのマシンに合わせて過不足ないイメージが表示されるはず。もっとスゴイのは、フロッピーディスクなどで追加したキャラが、元からあったように一体化して動いてしまうこと。育てたキャラを交換したり、新しいアイテムを(実際に店で)買ってきてゲームの中に取り込むなんてこともできるようになる可能性が出てきているってわけなのだ。

Newtonが開くペンゲーム

次世代の携帯情報端末Newton(ニュートン)。まだ漢字を認識できないのが残念。

最後に、Apple社が新しい個人用の情報機器として発表したNewton(ニュートン) MessagePad(メッセージパッド)を紹介しよう。ゲームボーイのような縦型手のひらサイズマシンだが、ペンを使って操作するので新しいゲームの登場が期待されている。

例えば、本体附属のテトリスのような〝CalliGrapher〟というゲームは、ペンで書いた文字が認識されると落ちてくるドラム缶が爆弾に変化し、すでに積まれているドラム缶を破壊する仕組みだ。爆弾が落ちる場所は文字を書き始めた位置で調節される。ゲーム自体は単純だけど、まったく新しい操作感がユニークだ。また年末までに発売予定のコロンボの推理ゲームは、部屋の中の証拠をペンで指しながら謎解きをしていく。ちょうどメモを取るように小さなマシンでちょこちょこやるのはなかなかオツなものだ。

キミならペンでどんなゲームを考えるかな。マウスの次にはペンが来るぞ!

KONAMI ↔ ユーザー ホットライン

コナミのおへや

第13回
BY T.HAYASAKA

早いわね、もう年末。12月は10日にメガドラ版「リーサルエンフォーサーズ」が発売になる。15日は私こと広報ギャル早坂の？回目の誕生日だしね。25日のクリスマス、今年はどう過ごそうかな。みんなはどーすんの？　お・し・え・て。

コナミ移植希望ソフト 最終結果発表！

まさに、ユーザー思いのこの企画「コナミ移植希望チャート」の募集を今月の発表をもって終了いたします。みなさん、たくさんのおハガキありがとうございました。見てくださいこの結果。みなさんの予想と合っていましたか？　集まったタイトルは、この他にもたくさんあります。「イーアールカンフー」や「ダババ」、「沙羅曼陀」、「ガイアポリス」などなど。熱心にハガキを送ってくれた人達はみんな、〝コナミフリーク〟なんだなと、とてもうれしく思いました。本当にどうもありがとう。

位	タイトル名	投票数
1	ソリッドスネイク	158
2	スナッチャー	124
3	XEXEX	106
4	ツインビーシリーズ	91
5	魂斗羅(MSX)	85
6	メタルギア	62
7	グラディウスⅠⅡⅢ(MSX)	49
8	パロディウス(MSX)	25
9	激突ペナントレース	17
10	A-JAX	10

コナミに聞きたい！ ランキングの結果は反映されるのか？ え、どーなんだ!!

さて、私早坂は、アンチョクにこの企画を行ったわけではない。この集計の結果を大切にして、来年はコナミらしいゲームをたくさん出していこうと考えています。ということで、ダントツに1位の座を勝ち取った「ソリッドスネイク」に開発からの代表として、はらまきさんにお話を聞いてます。

早坂：もしもし、早坂です。実はコナミのおへやのランキング集計結果で「ソリッドスネイク」が、「XEXEX」を抜いてダントツの1位を獲得しましたよ。

はらまき：なにー！（ビックリ）「ソリッド～」か。お前なあ、点数水増ししただろ。バレてるぞー。

早坂：なんてことを、失礼な！

はらまき：ウソウソ。ウチの純粋広報担当者がそんなワイロ、買収、袖の下みたいなことしないよな。しかし面白い結果が出たな。MDユーザーはコナミの横シューがやりたくてウズウズしてると思ってたのに、意外だった。

早坂：そうですね。きっと「ソリッド～」をコンシューマ機の中でメガドラオンリーのソフトにしてもらいたいというユーザーの気持ちが現れてると思うんですけど。で、どうでしょう、移植を考えてもらえますか？　ぜひお願い。

はらまき：考えることはできるよ。考えるだけでいいんでしょ。

早坂：（ムッ）子供みたいなこと言わないでください。ぶっちゃけた話、どーなんですか？

はらまき：このゲームならカセットよりもMEGA-CDで開発したいな。どーだ。早坂！　ほふく前進してゲームに登場してみたら。実写だぞ。

早坂：うつ伏せで顔が見えないじゃないですか。そんなのイヤだ。せっかくの美貌がだいなし。でもデミ・ムーアみたいにかっこよくアクション演技してもいいな。考えてもいいですよ。

はらまき：おいおい、そこまで言う。本当は出たがりだな？

早坂：ウソですよ。そんなタカビーな奴に思わないでください。はらまきさんもからかわないで、真剣に移植に関して答えてくださいよ。

はらまき：この10タイトル中、何本かは、移植の可能性がある。実は来年のコナミのメガドラ系ソフトのラインナップは、ほぼ決定してるから、言ってることはウソじゃない。具体的にまだ発表はできないが、来年を期待して待っててくれ。早坂も忙しくなるな。

早坂：ほ、本当ですか？　これでMDユーザーにいじめられなくてすむ。ソリスネの移植に関しては、うまくお茶を濁されたけど、この10タイトル中の何本かが……ウフフフフッ。私もバリバリやりますから早く情報くださいね。

はらまき：がんばりまっす。ということで、じゃあな。

早坂：フー（ホットため息）。ということなんですみなさん。なんか最後の最後にいいこと聞いたよね。この情報はコナミのおへやを毎月読んでくれている君だけに贈るのだ。このページでは、コナミの生情報を来年からも力を入れてお届けします。応援よろしく。

コナミへの要望、イラスト、姉さんへの相談など何でもOK

ハガキ待ってるよ！

あてさき
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3　ソフトバンク(株)
BEEP! メガドライブ編集部
「コナミのおへや○○コーナー」係

ハガキを採用された方にはコナミ特製テレカを差し上げます。

新作ソフトスケジュール

NEW SOFT SCHEDULE

メガドライブ MEGA DRIVE

タイトル	発売日	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応等
12月発売予定のソフト							
リーサルエンフォーサーズ	10日	9,800円	コナミ	SHT	16M		銃同梱
ソニック・スピンボール	10日	6,800円	セガ	PIN&ACT	8M		
ドラゴンズ リベンジ	10日	7,800円	テンゲン	PIN	8M		
ブギウギボーリング	10日	6,800円	ビスコ	SPT	4M		
Jリーグプロストライカー完全版	17日	8,800円	セガ	SPT	8M	○	タップ付
ファンタシースター～千年紀の終りに～	17日	8,800円	セガ	RPG	24M	○	
ジャングルストライク	17日	8,900円	EAビクター	SHT	16M	PASS	
メタルファング	17日	6,800円	ビクターエンタテインメント	RAC	4M	PASS	
遥かなるオーガスタ	17日	8,800円	ティーアンドイーソフト	SPT	12M	○	
バトルマニア大吟醸	24日	7,800円	ビック東海	SHT	8M		
オーサムポッサム	25日	8,800円	テンゲン	ACT	16M		
魔天の創滅	29日	8,900円	講談社総研	RPG	8M	○	
フラッシュバック	下旬	8,000円	サンソフト	ACT	12M		
1月発売予定のソフト							
龍虎の拳	14日	8,800円	セガ	ACT	16M		
大混戦	14日	8,900円	EAビクター	ACT	8M		
デビルズコース	28日	8,800円	セガ	SPT	16M		
幽☆遊☆白書外伝	下旬	8,800円	セガ	ADV	16M	○	
2月発売予定のソフト							
デビスカップ	10日	7,800円	テンゲン	SPT	8M	PASS	6B
エアーマネジメントⅡ～航空王をめざせ	18日	12,800円	光栄	SLG	8M	○	
COOL SPOT	18日	8,000円	ヴァージンゲーム	ACT	8M		
信長の野望・覇王伝	25日	12,800円	光栄	SLG	16M	○	
T2 THE ARCADE GAME	下旬	8,800円	アクレイムジャパン	SHT	8M		
☆2020年スーパーベースボール	未定	8,900円	EAビクター	SPT	16M		
★モータルコンバット	未定	未定	アクレイムジャパン	ACT	16M		
3月発売予定のソフト							
バンパイア キラー	18日	7,800円	コナミ	ACT	8M		
☆NBA プロバスケットボール'94 ブルズ VSサンズ	25日	9,800円	EAビクター	SPT	16M		
ワイアラエの奇蹟	未定	8,800円	セガ	SPT	12M	○	
タイムドミネーター	未定	7,800円	ビック東海	ACT	8M		
エイリアン3	未定	6,800円	ビック東海	ACT	4M		
NFL プロフットボール'94	未定	9,800円	EAビクター	SPT	16M	○	
★WWF ロイヤルランブル	未定	8,900円	未定	SPT	16M		
★チャンピオンズワールドクラスサッカー(仮)	未定	未定	アクレイムジャパン	SPT	8M		
V. R.(バーチャレーシング)	未定	未定	セガ	RAC	16M		6B
ベア・ナックルⅢ	未定	未定	セガ	ACT	24M		
モンスターワールドⅣ(仮)	未定	未定	セガ	ACT&ADV	8M	○	
ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	未定	未定	セガ	ACT	24M		
4月以降発売予定のソフト							
パノラマコットン	4月	未定	サクセス	SHT	16M		
NBA JAM(仮)	4月	8,900円	アクレイムジャパン	SPT	16M		
アウトランナーズ	5月	未定	セガ	RAC	16M		
★グラインド ストーマー(仮)	来春	未定	テンゲン	SHT	8M		
発売日未定のソフト							
★エターナル チャンピオン	未定	未定	セガ	ACT	24M		6B
シャイニング・ローグ(仮)	未定	未定	セガ	未定	未定		
クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ園児	未定	未定	マーバ	ACT	16M		
サージングオーラ	未定	8,800円	セガ	RPG	16M	○	
マルチ野球(仮)	未定	未定	セガ	SPT	8M	○	タップ
超人スパーク	未定	未定	セガ	ACT	8M		
ハイパーロードモナーク	未定	未定	セガ	SLG	未定		
沈黙の艦隊	未定	未定	セガ	ADV+SLG	8M	○	
ハイブリッド・フロント	未定	未定	セガ	SLG	16M	○	
エアロ・ザ・アクロバット	未定	7,800円	サンソフト	ACT	8M		
ゼノン2	未定	8,600円	ビーシーエム・コンプリート	SHT	8M		
マッドストーカー	未定	未定	工画堂スタジオ(開発)	ACT	16M		
レミングス2	未定	未定	サンソフト	PUZ	未定		
テクノ・クラッシュ(仮)	未定	8,900円	EAビクター	ACT	8M		
ジェームスポンドⅢ	未定	未定	EAビクター	ACT	未定		
ローリングサンダー 3	未定	未定	ナムコ	ACT	16M		
ラングリッサー2	未定	未定	メサイヤ	SLG	未定	○	
F1(仮)	未定	未定	テンゲン	RAC	8M		

メガCD MEGA-CD

タイトル	発売日	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
12月発売予定のソフト					
夢見館の物語	10日	7,800円	セガ	VRC	
サイキックディテクティヴシリーズvol. 4 オルゴール	10日	7,600円	データウエスト	VCS	
戦国伝承	28日	8,500円	サミー工業	ACT	
1月発売予定のソフト					
いしいひさいちの大政界	28日	7,800円	セガ	SLG	
マイクロコズム	未定	8,800円	ビクターエンタテインメント	SHT	
2月発売予定のソフト					
真・女神転生	18日	7,800円	シムス	RPG	6B・マウス
アイ・オブ・ザ・ビホルダー	上旬	7,800円	ポニーキャニオン	RPG	マウス
F1サーカスCD	上旬	8,800円	日本物産	RAC	
ハイムドール	下旬	8,800円	ビクターエンタテインメント	RPG	
ウイング・コマンダー	未定	未定	セガ	SLG	
ポップンランド	未定	7,800円	シュールド・ウェーブ	ACT	
シャドー・オブ・ザ・ビースト2 獣神の呪縛	未定	8,800円	ビクターエンタテインメント	ACT	
★ゲームのかんづめvol.1	未定	未定	セガ	ETC	
★ゲームのかんづめvol.2	未定	未定	セガ	ETC	
3月発売予定のソフト					
パワーモンガー	未定	未定	EAビクター	SLG	
ダンジョンマスター2 スカルキープ	未定	8,800円	ビクターエンタテインメント	RPG	
ロードス島戦記	未定	未定	セガ	RPG	
AX101	未定	未定	セガ	VRC	
4月以降発売予定のソフト					
FORMURA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY	4月	7,800円	セガ	RAC	
ぽっぷるメイル	4月	7,800円	セガ	A・RPG	
☆スターウォーズ レベル・アサルト	4月	8,800円	ビクターエンタテインメント	SHT	
インディ・ジョーンズ アトランティスの運命	6月	8,800円	ビクターエンタテインメント	ADV	
発売日未定のソフト					
うる星やつら	未定	7,800円	ゲームアーツ	ADV	
☆アフター ハルマゲドン外伝エクリプス	未定	未定	セガ	RPG	
ジョー・モンタナ フットボール	未定	未定	セガ	SPT	
ノスタルジアⅡ PRESENCE	未定	未定	シュールド・ウェーブ	ADV	
バーニングフィスト	未定	8,800円	セガ	ACT	6B
夢幻の如く	未定	未定	セガ	SLG	
シャドウラン	未定	未定	セガ	RPG	
イース・マスクオブザサン(YsⅣ)	未定	未定	セガ	RPG	
スーパー大戦略3(仮)	未定	未定	セガ	SLG	
スーパーブランディッシュ	未定	未定	セガ	RPG	
シスターソニック	未定	未定	セガ	A・RPG	
バトル・ファンタジー	未定	未定	マイクロネット	ACT	
電忍アレスタ2(仮)	未定	未定	コンパイル	SHT	
大封神伝	未定	未定	ビクターエンタテインメント	RPG	
パワードリフト	未定	未定	電波新聞社	RAC	

メガLD MEGA-LD

タイトル	発売日	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
2月発売予定のソフト					
3D MUSEUM	2月	9,800円	パイオニア	ETC	
発売日未定のソフト					
スペース・バーサーカー	未定	9,800円	パイオニア	SHT	
ハイローラーバトル	未定	9,800円	パイオニア	SHT	
ロケットコースター	未定	9,800円	タイトー	RAC	
バーチャルカメラマン	未定	未定	トランスペガサス	ETC	
MELON BRAIN	未定	未定	パイオニア	ETC	
GOKU	未定	未定	パイオニア	ETC	

ACT：アクション／RPG：ロールプレイング／SHT：シューティング／ADV：アドベンチャー／SLG：シミュレーション／SPT：スポーツ／RAC：レース／PUZ：パズル／TAB：テーブル
PIN：ピンボール／A・RPG：アクションロールプレイング／QIZ：クイズ／VCS：ビジュアルカンバセーションソフトウェア／VRC：バーチャルシネマ／ETC：その他
※★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のソフトはタイトル変更があったものです。

ゲームギア GAME GEAR

タイトル	発売日	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応等
12月発売予定のソフト							
なぞぷよ2	10日	4,500円	セガ	PUZ	2M	○	
対戦麻雀・好牌Ⅱ	17日	3,800円	セガ	TAB	4M		通信2P
ドナルドダックの4つの秘宝	17日	3,800円	セガ	ACT	4M		
フェイスボール2000	17日	4,500円	リバーヒルソフト	ACT	2M		通信2P
モータルコンバット	17日	4,800円	アクレイムジャパン	ACT	4M		
1月発売予定のソフト							
バトルトード	14日	3,800円	セガ	ACT	2M		
リディック・ボウ・ボクシング	21日	3,800円	マイクロネット	SPT	2M		通信2P
2月以降発売予定のソフト							
バスター・ファイト	10日	3,800円	セガ	ACT	2M		
T2 THE ARCADE GAME	下旬	4,800円	アクレイムジャパン	SHT	4M		
アラジン	2月	3,800円	セガ	ACT	4M		
マクドナルド（仮）	2月	3,800円	セガ	ACT	4M		
エコー・ザ・ドルフィン（仮）	2月	未定	セガ	ACT	4M		
ソニックドリフト（仮）	3月	5,500円	セガ	RAC	4M	○	通信2P
女神転生外伝～ラストバイブル～	3月	5,500円	セガ	RPG	4M	○	
剣勇伝説YAIBA（仮）	3月	未定	セガ	ACT	未定		
ウイニングホース（仮）	3月	未定	セガ	SLG	4M	○	
スクラッチゴルフ	3月	4,800円(予)	ビック東海	SPT	2M		通信2P
NBA JAM（仮）	4月	4,800円	アクレイムジャパン	SPT	4M		
発売日未定のソフト							
妖逢伝ひすい丸一梵天の剣一	未定	5,500円	セガ	RPG	4M	○	
★タントアール	未定	未定	セガ	ETC	4M		

BEメガ編集部チェック!!

いろんなことがあった今年もいよいよ終わりだけど、来年も年の始めからいろんなものが登場しそうで、今から楽しみだぞ。とりあえず来月は、噂の「シャイニング・ローグ」「ウイングコマンダー」などの画面が見れる他、「ソニック3」やサターン情報も入ってきそうな予定だぞ。また、謎のソフト「ゲームのかんづめ」やアーケードゲームの移植新作も飛び出しそう？ ちなみに、先月号で予告していたBEメガ責任編集のオールソフトカタログも無事完成し、12月13日（月）に発売されます(950円)。本書のいろんなところでチトくどく宣伝してるけど、まさにメモリアル的な1冊に仕上がりました。年末のソフト購入のお供にどうぞ。後、12月10日は「3×3」他、GGの再販もあるぞ。

ソフトメーカー伝言板 SOFT MAKER INFORMATION

セガ・エンタープライゼス

「ナイトトラップ」（それは夜のワナ）に続いて贈るバーチャルシネマ「夢見館」は絶対に見逃せないぞ。待望の「PS」もついに登場。お正月はこの2作でじっくり遊んでね。で、リッチに正月旅行と決め込んでいる君は、やっぱりGGプラスワン。ついてるソフトがいいぞ（竹）。

カプコン

今月は映画の話をするゾイ。アニメ版の「ストII」だが、皆様のご期待どおり、アクションシーンはかなりの迫力モノになりそうだよん。P.34でやってる声優票はみんなの声をちゃんと参考にするので応募するベシ。格闘家なんかよいかも。カプコンブルゾンが当たる！（Ya！魔王）

ゲームアーツ

今年もあっと言う間でしたね。年末はほしいNEWソフトがいっぱい発売されて、みんなも大変でしょう？ ちょっと寂しいけど、この年末はゲームアーツからの新作はありません。来年、みなさんのふところが落ち着いた頃「うる星やつら」が発売になります。よろしくね。

コナミ

MEGA-CD版も大好評の「リーサルエンフォーサーズ」が、いよいよ今月10日にROM版で発表されるゾ。2P銃も発売中だし、簡単にカッコよく遊べちゃうんだよ。発売当日、品切れも予想されるこのROM版「リーサルエンフォーサーズ」、金澤くんも是非買ってくださいね。

ヴァージンゲーム

メリークリスマス＆ハッピーニューイヤーというわけで、ヴァージンゲームも12月24日で1周年。でも、いまだにメガドラ用のソフトは1本も出していない…。ごめんなさい。'94年の1月には石にかじりついても第1作を発売するべくがんばります。待っててくださいね。（カサ）

工画堂スタジオ

寒中お見舞い申し上げます。みなさんお元気ですか？ 誰だ？ ゲームのプレイしすぎで睡眠不足だと言っているのは？「マッドストーカー」の発売が未定でご心配をおかけしてます。詳しいことが決まりしだいみなさんにお知らせします。首を長くして待っててね。（フーミン）

サクセス

お待たせしてます！「パノラマコットン」もそろそろ大詰め。でもまだまだやらなくちゃいけないことが、いろいろあって正月を無事に迎えられるかちょっと心配。もう少ししたら発売日も決定できると思うので、今しばらく待っててチョー・ヨンピル!!（タンタンタムラ）

サミー工業

みなさんからよくお問い合わせがあるのが次回の新作です。考えてみれば「戦国伝承」以降なんにも発表してないんですよね。もしかしたら例のアレが動いてるかもしれないし、まったく何も動いてないかもしれない。本当に謎が多い会社っスヨ！ ウチは……。

シムス

突然ですが会社が移転になりました。今度の新天地は渋谷になりました。ここもよいところですが、余計な出金が増えていくようで怖い。さて、「真・女神転生」ですが、よいものにしようと頑張っていたら発売が延びてしまいました。編集部宛に励ましのお手紙をくださいね。

シュールド・ウェーブ

いや～、皆さんすいません。こないだ「ポップンランド」の発売が12月とお伝えしたんですけど、2月に延びました。がんばってそのぶん良くしますんで、もうちょっとだけお待ちください。あと、次の新作ですけど、年明けにはお知らせできると思いますので、お楽しみに。

日本物産

毎日のように届くメガドラユーザーからの励ましのお便りを読むたびに、このソフトへのみなさんの期待を実感し、開発サイドに対して圧力をかけていますが、さらにケツを叩きたいので、もっとお便りをください。ニチブツ東京事業所の「みうみう」宛、よろしく

マーバ

「クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ園児」が、1月下旬に発売されるよ。ミニゲームのシャボン玉ゲームでは、「なよなよくねくね」アクションで、おっきなシャボン玉を作るんだ。もちろん、アクションシーンでも大活躍。しんちゃんのアクションに、思わず歓声をあげちゃうのだ。

マイクロネット

世界征服はとってもお金がかかるので、現在わが国では、太っ腹にICBMをお贈りくださる方、または(戦場にて)無給で働いてくださる方々を広く募集しております。世界征服の暁には、女王様の肩を揉める大特典つき。野望ははてしなく広がるワ!!（PAGE）

メサイヤ

昔々、おじいさんとおばあさんがいました。おじいさんは山へ芝刈りに、おばあさんは川と反対方向に行きました。
おじいさん「どこへ行くんだい？」
おばあさん「決まってるじゃないか。コンイランドリッサー!!」
（うとさ）

【メーカー伝言板募集中！】ソフトメーカー伝言板は、発売間近のソフトのPRや今後の戦略などを大マジメに（？）言ってもらうコーナーです。うちにも言わせろ！というメーカーさんがいらっしゃったら、ドンドン「BEメガ」編集部の担当編集者に言ってきてくださいね。

アンケートハガキの書き方1-2-3（ワン ツー スリー）

ハガキの表にある「編集部へひとこと」の欄には、メガドライブに移植を希望するゲーム名を書き、本誌を読んだ感想、いつも思っていることなどをお書きください。
　マークシートの欄は、下にある質問事項について該当する番号を黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください（ただし、質問事項のなかで※印がついている番号のものは、右のように上から順に塗りつぶしていってください）。
　ハガキはキリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

●マークシートの記入例
よい例
悪い例
※印のある質問は次のように塗りつぶしてください。
（例１）
年齢12歳の場合
（例２）
MDソフトの所有本数は？
31本の場合

❶ 性別　①男性　②女性

※❷ 年齢

❸ 学校・職業
①小学生　②中学生　③高校・高専生　④大学・大学院生　⑤短大・専門学校生　⑥予備校生　⑦事務職　⑧営業・販売職　⑨専門・技術職　⑩管理職　⑪自営業　⑫公務員　⑬アルバイト　⑭主婦　⑮その他

※❹ MDソフトの所有本数は？（100本以上は99をマークしてください）

❺ よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（いくつでも）
①ファミコン通信　②月刊ファミコン通信　③Vジャンプ　④ファミリーコンピュータマガジン　⑤GAME ON　⑥覇王　⑦メガドライブFAN　⑧The スーパーファミコン　⑨マル勝メガドライブ　⑩LOGIN　⑪HIPPON SUPER　⑫ゲーメスト　⑬ゲーム遊　⑭ゲームボーイ　⑮BEメガだけ

❻ 本誌で面白かった記事を５つまで以下からあげてください。

❼ 本誌で面白くなかった記事を５つ以内であげてください。

①BEメガデータランド
②BEメガドッグレース
③BEメガ読者レース
④THE SCENE OF J LEAGUE
⑤NEWS & INFORMAITION
⑥BEメガCM探偵団
⑦BE MEGA RACING FREAK
⑧BE MEGA AM NETWORK
⑨HEART BEAT INTERVIEW　貴島サリオ
⑩特報　ベアナックルIII
⑪V．R．EXPRESS
⑫特報　レベルアサルト
⑬特報　ソニック・スピンボール
⑭特報　グラインド　ストーマー
⑮新作スクランブル
⑯レーザーアクティブ LIBRARY
⑰BEEPLE LAND
⑱サードパーティーやりたい放題
⑲遊星SEGA STADIUM
⑳ソニック通信
㉑セガ・ファルコム通信
㉒のーコネ新聞
㉓TREASURE FACTORY
㉔聖ストIIダッシュプラス学園
㉕くぎづけ！　ゲーム体験記
㉖亀の甲より年の功
㉗マルチメディア宣言
㉘コナミのおへや
㉙幽☆遊☆白書
㉚バンパイア　キラー
㉛フラッシュバック
㉜オーサムポッサム
㉝ジャングルストライク
㉞バトルマニア大吟醸
㉟龍虎の拳
㊱メタルファング
㊲ドラゴンズリベンジ
㊳特集 '93年メガドライブ総決算！
㊴夢見館の物語
㊵AX101
㊶ロードス島戦記
㊷大政界
㊸マイクロコズム
㊹ダンジョンマスター2
㊺オルゴール
㊻アルシャーク
㊼戦国伝承
㊽バトルファンタジー
㊾真・女神転生
㊿うる星やつら
(51)特報　LUNERII
(52)BEEP！ GAMEGEAR
(53)サンダーバーズ ARE GO！ GO！
(54)BEメガ裏技リーグ
(55)Oh！ NEOGEO
(56)とじこみ付録　ファンタシースター

❽ コンピュータゲーム誌以外に、あなたが定期購読している雑誌を書いてください（いくつでも）。

❾ あなたがもっているマシンを教えてください（いくつでも）。
①メガドライブ　②MEGA-CD
③メガドライブ2　④MEGA-CD2
⑤TERADRIVE　⑥WONDERMEGA
⑦WONDERMEGA RG-M2
⑧レーザーアクティブ
⑨ゲームギア　⑩ファミコン
⑪スーパーファミコン
⑫ゲームボーイ
⑬PCエンジンシリーズ　⑭X68000
⑮FM TOWNS（マーティーを含む）
⑯NEOGEO　⑰その他

❿ これから買いたいと思っているゲームは何ですか（下から3つまで選んで答えてください）。
①アウトランナーズ
②アフター　ハルマゲドン外伝エクリプス
③ワールドクラスサッカー
④アイ・オブ・ザ・ビホルダー
⑤インディ・ジョーンズ
⑥いしいひさいちの大政界
⑦イース・マスクオブザサン
⑧うる星やつら
⑨ウイング・コマンダー
⑩AX101
⑪FI WORLD CHAMPIONSHIP 1993
⑫FI（仮）
⑬FIサーカスCD
⑭NBA JAM（仮）
⑮NFL プロフットボール'94
⑯エアーマネジメントII
⑰エアロ・ザ・アクロバット
⑱エイリアン3
⑲COOL SPOT
⑳クレヨンしんちゃん
㉑サージングオーラ
㉒シスターソニック
㉓シャイニング・ローグ（仮）
㉔シャドウラン
㉕シャドー・オブ・ザ・ビースト2
㉖ジェームスボンドIII
㉗真・女神転生
㉘ジョー・モンタナ　フットボール
㉙2020年スーパーベースボール
㉚スーパーブランディッシュ
㉛スーパー大戦略3（仮）
㉜ゼノン2
㉝ソニック・ザ・ヘッジホッグ3
㉞ダンジョンマスター2
㉟大封神伝
㊱大混戦
㊲超人スパーク
㊳沈黙の艦隊
㊴T2　THE ARCADE GAME
㊵チャンピオンリーグサッカー（仮）
㊶テクノ・クラッシュ（仮）
㊷タイムドミネーター
㊸デビスカップ
㊹デビルズコース
㊺NBAプロバスケットボール'94
㊻電忍アレスタ2（仮）
㊼レミングス2
㊽ノスタルジアII
㊾信長の野望・覇王伝
㊿ハイパーロードモナーク
(51)ハイブリッド・フロント
(52)ハイムドール
(53)V．R．（バーチャレーシング）
(54)バーニングフィスト
(55)バトル・ファンタジー
(56)パワーモンガー
(57)バンパイア　キラー
(58)パノラマコットン
(59)パワードリフト
(60)ベア・ナックルIII
(61)ぽっぷるメイル
(62)ポップンランド
(63)WWFロイヤルランブル
(64)マイクロコズム
(65)マッドストーカー
(66)マルチ野球（仮）
(67)夢幻の如く
(68)モンスターワールドIV（仮）
(69)幽☆遊☆白書外伝
(70)ラングリッサー2
(71)龍虎の拳
(72)スターウォーズ　レベル・アサルト
(73)ロードス島戦記
(74)ローリングサンダー3
(75)ワイアラエの奇蹟
(76)エターナル　チャンピオン
(77)グラインド　ストーマー
(78)LUNERII
(79)ゲームのかんづめ

11月号読者プレゼント当選者

①お好みメガドライブソフト（30名）
長崎県・下篠宏幸、福岡県・山岡健二、山形県・逢田慎一郎
秋田県・小川勇樹、熊本県・日向努
広島県・西川清二、大分県・柳田雅之、神奈川県・小松原直也
岡山県・大谷直人、埼玉県・徳原清隆
東京都・宮島雄一郎、東京都・西垣聡美、茨城県・永井光彦
北海道・渡辺智英、石川県・新堂勝一
大阪府・谷川征秀、和歌山県・飯島信明、神奈川県・藤井昌和
兵庫県・長谷川由佳、滋賀県・伏木洋二
愛知県・大森英雄、群馬県・佐竹亮一、千葉県・岡野正己
広島県・黒沢大介、鳥取県・長野真哉
三重県・宮川康則、長崎県・大島哲二、新潟県・片岡克美
山梨県・永井英人、栃木県・山崎修一

②お好みゲームギアソフト（5名）
長野県・小出由美子、静岡県・大竹文彦、宮城県・佐々木茂一
兵庫県・長坂雅史、東京都・江藤淳也

③「クールスポット」腕時計（1名）
東京都・中村宏英

④「クールスポット」Tシャツ（10名）
愛媛県・中嶌真治、東京都・國松大智、三重県・平野将士
兵庫県・下中健之、東京都・木野誉也
山形県・岩城光輝、長野県・田村学、埼玉県・山口龍秀
福島県・国見俊和、山口県・江川美枝子

⑤「スーパーストII」下敷き（10名）
大阪府・大森雅博、岐阜県・鷲見綾乃、福井県・西山正紀
静岡県・藤森勝之、東京都・池田哲也
福岡県・高井洋介、茨城県・橋本重信、大阪府・蔭山充
愛知県・安藤正幸、新潟県・鹿田和仁

⑥TVヒーローに挑む悪の秘密結社の謎（3名）
茨城県・小林洋、長野県・下平信吾、愛知県・岩田章雄

⑦セガ ビデオマガジン創刊号（4名）
千葉県・五月女智昭、兵庫県・中村行宏
大城府・結城賢治、東京都・森崎哲雄

O　ME　DE　TOU

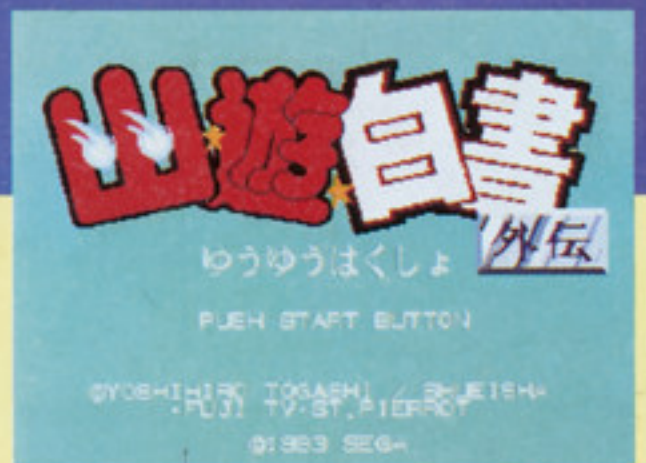
BE-MEGA HOT MENU PART1

BEメガホットメニュー

幽☆遊☆白書外伝

霊界探偵転じて霊界格闘オタクとなる!?

完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

●セガ
●1月下旬発売予定
●8,800円
●ADV
●16M+B・B

4人の霊界戦士達による、それぞれのサブシナリオが注目を集めるキャラクターズアドベンチャーが、この「幽☆遊☆白書外伝」だ。なんせ選ぶキャラクターによって簡単だったり苦労したり、展開が変わっていくというから驚き。原作の雰囲気を壊さずに、外伝らしいオリジナルのシナリオがふんだんに使われているから、ファン必携のアイテムだね。マンガやアニメの世界がそのまま蘇るぞ!

圧倒的な力で幽助達を威圧する戸愚呂(弟)。暗黒武術会の2カ月前の出来事。

武術会出発2日前に、コエンマから緊急指令が飛んだ。それぞれが町に出て、謎の霊気の原因を突き止めるのだ。

まずは4つのサブシナリオにチャレンジ!!

浦飯幽助
武術会出発を2日後に控え、さらなるパワーアップをと焦る幽助。謎の易者のじいさんと出会い、彼に鍛え直してもらうことに。しかし、そのじいさんの訓練とは、自分の恐怖心を極限まで高めることだった……。

桑原和真
隣の中学とのケンカの約束があった桑原は公園へ向う。しかしそこには仲間も相手の姿もない。それどころか仲間のツッパリ達は、なぜかすっかりよい子になってしまって顔もおだやか。何かが違う……。

蔵馬
妖気を調べるため町に出た蔵馬は、公園で母に会う。退院したばかりの母は気分がいいから外に出てきたという。しかし町には妖魔の気配が感じられ、母親思いの蔵馬は心配でならない。

飛影
飛影が街に出ると、金の亡者大蔵という男の話をそこかしこで聞く。なんでもこの男、1度心臓が止まってしまったのに、金が気にかかってあの世から帰って来たという。飛影の邪眼が鋭く光った。

戦闘もコッてます

冒険の途中で始まる戦闘シーンは、アクション要素の強い、リアルタイムバトルだ。ボタンの組み合わせにより、いろんな技が出せるのだ。

移動、行動、見る、話すなどコマンドもキチンと揃っているぞ。

4つのシナリオを元に本編が始まる。魔界のある場所に乗り込んだ4人だが……。

ここは血の池。話す、行動などのコマンドでみんなと相談して、早く脱出しよう。しかし、ここを抜けても次は針の山だったりするのだ。

メーカーさんからひとこと
スタジオぴえろ監修によるキャラクターのグラフィックはクリソツ。原作の外伝にあたるオリジナルストーリー。ゲームはとてもやさしめに作ってあるので、原作ファンでゲームが苦手な人にピッタリのゲームです。発売が遅れてごめんネ。

バンパイア キラー

いままでのことはすべて忘れろ!!

完成度ゲージ 80% 1人プレイのみ

●コナミ
●3月18日発売
●7,800円
●ACT
●8M

VAMPIRE KILLER © 1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

システム　デザイン　操作性

すべてが新しくなってしまったのだ

これを読んでいる諸君。まずはこのページの写真を、ザッと見てもらいたい。今まで紹介してきた「バンパイア キラー」とは何か違うのがわかるはず。そう、懸命の開発、たび重なる調整を経ていま、本当の「バンパイアキラー」がお目見えしようとしているのだ。変わったのはグラフィックだけではない。システムや操作性までも、洗練された。今回は、その変更点をとくと紹介していくことにしよう。

新しくなった。今までのことはさっぱり忘れてもらいたい、というのも無理は相談だろう　だから検証。

タイトル前のビジュアルも入ったぞ。ファミコン版で描かれた、ベルモンド家の活躍から14年後が今回の舞台だ。

今回の事件の発端でもあるエリザベート・バートリー。15世紀、処女の生血風呂に入っていた実在の女性である。

まずはゲームシステムの変更を検証

ここでは、まず基本となるゲームシステムがどう変更したのか検証していこう。と言っても、ショーで試せた読者以外はプレイしていないので、勝手ながら我々編集部が独自に検証した結果を報告させていただく(すまん)。

まずはステージ構成だが、このゲームには、ご存知のとおり2人のプレイキャラクターがいる。ステージによっては、それぞれのキャラクターのみが進めるフロアがあるとされていたが、それが今回初めて確認された。用意されているステージはまだ先の方なので、お見せできないのが残念だが、これは期待しても大丈夫だ。また、各プレイヤーの操作感と登場する全アイテムの効果が確認できたので、それも紹介する。全体的には、ファミコン版のよさをより強調したものという感触だ。

キャラクターの操作感覚は今までのシリーズとほぼ同じ感覚だ。うれしいことだ。

ジョニーモリス

ジョニー・モリスは、基本的にはシリーズを通した主人公と同じ感覚の操作である。このゲームではジャンプ中の上方攻撃と下方攻撃ができ、ムチを使った移動は、SFC版ゆずりである。

エリックリカード

エリック・リカードは、スピアを地上180度突き出し、下突きなどもできる。操作感はジョニーと同じだが、この武器によって特殊なキャラクターとして位置づけられている。ハイジャンプも新機軸だ。

バンパイアキラーを救うアイテム群

「バンパイアキラー」で登場するアイテムは、以下のとおりである。紋章は、通常2段階のパワーアップで、3段階目で最強武器へと変化し、またその時点で魔法が最強魔法になる。ミステリーブックは、不思議な効果のあるアイテムでその時々で効果が変化する不思議なアイテムなのだ。

ジュエルと武器

ジュエルは、赤と青の2つ。青は赤5つ分に相当する。取ると特殊武器使用回数が増えるが、上キーを押しながら使用するとレベル2の強い効果を持った魔法が使えるようになった。武器の種類は3つと少ないが、強い魔法はボスに効果を発揮しそうだ。しかし、そのぶんジュエルをより多く消費。

アイテムと効果

紋章
紋章で通常武器がパワーアップするのだ。強さは3段階ある。強くあれ。

S袋
取ると得点がアップする。シリーズ初期からの定番アイテムだ。

肉片
取ると体力が回復。壁などに隠されている。これも定番アイテム。

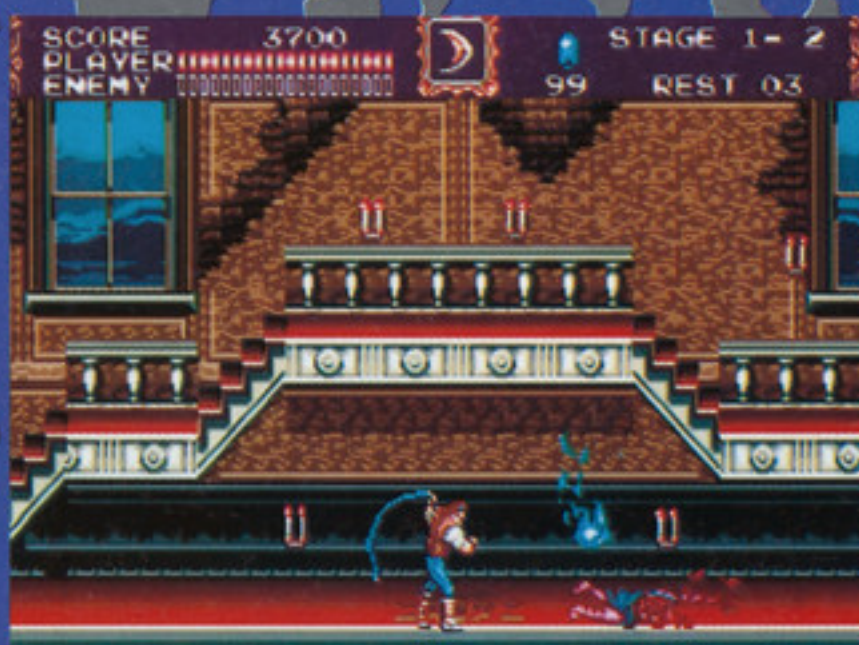
真実の鏡
画面内の敵が全滅するアイテムだ。前シリーズではロザリオである。

オーブ
取るとキャラが無敵になる。前シリーズでは、ツボが同じ効果だった。

ミステリーブック
今回登場した謎のアイテム。取る時点でその効果が変わるのだ。

ステージのグラフィックもパワーアップ！

STAGE 1 ドラキュラ城

最初のステージはドラキュラ城。これは変わりないが、途中で登場する中ボスなどのグラフィックがガラリと変わっている。また、地下水道の敵もずいぶん変化しているのが確認できる。背景なども書き込まれ、雰囲気と迫力は十分となった。とくと確認されたし。

城の内部グラフィックなどは、特に変わってはいない。しかし、地下水道にいた半魚人は鋭角的なデザインになった。しかも、サイズが以前よりも大きくなっているのだ。口から水を吐き出して攻撃。

吠える中ボス

以前の中ボスと比べると、これもかなり狂暴な雰囲気のグラフィックになっている。以前の写真と比べてみよう。

攻撃は変化ないが、炎などがよりリアルに近い動きをする。手強いぞ！

遠吠えの高周波でガラスを割り、その破片が主人公に襲いかかる。

ガイコツはそのまま

あのおどろおどろしいガイコツもちゃんといるぞ。

多関節ボスもちゃんといまっせ

発表初期からの多関節ボスもちゃんといるぞ。両手のオノとステッキで攻撃した後に、ダッシュとキックの応酬で攻撃してくる。とにかく良く動くキャラである。

とにかく、パーツ一パーツが動き回る。よくぞここまで動かせたり、なのだ。

STAGE 2 アトランティス神殿

ステージ2は、場所を移動してアトランティス神殿へと向かう。水と大理石の調和が美しいステージだ。ここも、新しい巨大な中ボスや新フロアなどが確認できた。また、石像や映え鏡のような水面にも注意して鑑賞してほしい。他にも、若干変化が見られるぞ。

映り込みが美しい

「ロケットナイト～」でも見られたミラー処理の水面が美しい。これから、夕暮れのアトランティスを進んでゆくのだ。

巨大な彫像が激しく崩れ去る。この迫力ある演出は、以前のまま。感嘆する。

これが、新フロアだ。背景には、ここで沈没したであろう難破船が見える。ミノタロスが待ち受ける。

2体のガーディアン

メイスを振り回す巨大な空洞の鎧。この他に、ジャンプで押し潰す攻撃もしてくるのだ。

左からは、赤い空洞の鎧が。こちらは、斧を持っている。振り落とされるとかなり危険だ。

がんばれ MD ドラキュラ！

近ごろＰＣエンジン版の「ドラキュラＸ」が話題を呼んでいる。我々ドラキュラ研究会も、鑑賞してみたが、なかなかに……やる。くやしいが、グラフィックの点では遅れを取る「バンパイアキラー」だ。これからどんどんがんばってもらうしかあるまい。

メーカーさんからひとこと

発売延期から開発スタッフは、血を吐く思いでした。謎の「呪い」や「たたり」にもめげず3月18日に7,800円で発売になります。血生臭いドロドロとしたスプラッシュ系の演出や隠しアイテムそして、目に見えない仕掛などたくさん各ステージに盛り込んでいます。みんな買ってね。

フラッシュバック

これまたゲーム史に残る1本となるでしょう

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

●サンソフト
●12月下旬発売予定
●8,000円
●ACT
●12M

壮大なストーリーが展開する新ジャンル「モーションアドベンチャー」とは?

またまた海外から、すごいゲームがやってきた。アクションゲームなのにアドベンチャーゲームのような壮大なストーリー、きめ細かな演出など、今までにない「モーションアドベンチャー」と呼ばれれるこのゲーム。ぜひキミも挑戦してみてくれ。きっと楽しめるぞ。

ストーリーや設定など、どれもサイバーにまとまっている。

いかにもというデザインだけど、超高速で走る地下鉄。

設定はこちらで

操作に使うキーは少ないが、組み合わせて多彩な動きを再現可能。

★オープニングデモもお見逃しなく

スムーズなアクションをじっくり見てくれ!

このゲームのウリの1つは、キャラクターの動きがリアルで、多彩なこと。それも簡単な操作で表現できるんだからすごいよね。

歩く 歩きたい方向に十字キーを入れるだけ。なめらかに歩く。

走る Aボタンを押しながら十字キーを左右に入れると走り出す。

飛ぶ Aボタンを押しながら上を押せば、前方にジャンプするぞ。

転がる しゃがんだ状態から、素早く左右に入力すると転がる。

構える Cボタンを押すと中を構える。しゃがんでも構えたままだ。

撃つ 銃を構えてAボタンを押せば銃を撃つ。この状態では走れない。

しゃがむ 十字キーを下に入れればしゃがむ。立ち上がるには上を入力。

高く飛ぶ 走りながら、飛びつきたい場所の手前で十字キーのみを離す。

ぶら下がる つかまれる場所の下で、十字キーを上に入力し続ける。

拾う 拾えるものがあると、画面左上に表示される。Aボタンで取る。

投げる まずスタートボタンウインドウを開き、投げられるアイテムをセレクトしてからBボタンを押せば、アイテムを投げることができる。

STORY

主人公コンラッド・ハートは、銀河連邦の調査員だ。彼は物理学の研究の末、物質の分子量を測定できる"分子濃度計測スコープ"を開発した。しかしその過程で、地球上の人間に化けた宇宙人が存在することを発見した。

コンラッドがこのことを連邦調査局に知らせようとしたとき、彼は記憶を消されてしまう。宇宙人たちの地球侵略は進行している。

数々の苦難を乗り越えて ヤツらの正体を暴け!!

記憶を失ったコンラッドは、目的を忘れてしまっているが、しかし宇宙人の地球侵略は着々と進行している。これを阻止するためには、さまざまなアイテムを有効に使うことが大切だ。スタートボタンを押してアイテムをセレクトせよ。

アイテムをどこでどのように使うかが、重要になってくる。

ウインドウを開きアイテムをセレクト

アクション

アイテムを選んでからBボタンを押せば、そのアイテムを使うことができるぞ。

記憶を失ったコンラッド。残こされた手がかりはホロキューブだけだ

彼は自分の直感で、宇宙人達の魔の手から逃れることができた。しかし記憶は失われ、目が覚めたときには見知らぬ森の中。ふと近くを見ると、ホロキューブが落ちていることに気づく。これは映像を記録するビデオテープのようなもの。再生するとなんとコンラッド自身からのメッセージが映された。古くからの友人、イアンに会えと言う。他には手がかりがない。まずは彼の住むニューワシントンに向かうことにしよう。

ホロキューブ入手!!

コンラッドが倒れていた場所の下に、ホロキューブは落ちている。すぐに拾おう。

Aボタンを押しながら上を押せば壁まで届くぞ。

行く手を阻む敵を撃て!

突然正体不明の敵の攻撃を受ける。幸いなことに、コンラッドは銃を持っていたので、これに応戦。そうして戦い進むうちに、カートリッジのアイテムを発見した。何の役に立つのか？　一応持って行くことにしよう。

足元の箱はスイッチ。触ると扉が開くぞ。

カートリッジ入手

扉の向こうの敵を倒し、敵が持っていたカートリッジを入手。

老人のもとへ急げ

テレポーターを発見したはいいが、スイッチに触れていないと取れない。近くに落ちていた小石が役立つような気がするが……。

取ったらケガ人の待つ場所へ急ごう。

テレポーターを発見 しかし……

小石を投げてスイッチの上に落とせればOK!

テレポーター入手

> セーブ機能について
> このゲームでのセーブとは、死んだ後再スタートする場所を記憶すること。電源を切った後は、時々出るパスワードを入力して続けるしかない。

エネルギーチャージャを捜せ!

ワナだ

さっき拾ったカートリッジは、充電されていなかったようだ。

緑の光線に触れると即死。これはワナだ。

大型のマシンを発見。どうやら充電済みのカートリッジが必要らしい。エネルギーチャージャでは、シールドのパワーもチャージできる。

次はテレポーターを見つけるのだ!

森の中でミュータントにやられたというけが人に出会う。すぐに手当てが必要なので、テレポーターを捜してくれ、とのこと。

充電したカートリッジがあるので、さっきは進めなかった大穴の先にも行けるぞ。この先が、なんとなく怪しい気がする。

左側のスイッチを踏まないように進む必要がある。

マシンの力でうっすらした道ができた。この先には何があるんだろうか。

ニューワシントンは近い

小石を投げれば

敵はつられて

撃て!

巨大な穴の前にいる老人の話によると、穴の底からニューワシントンへ行けるらしい。アンチGベルトがあれば落ちても大丈夫らしいが……。

落ちているクレジットを集める。

クレジットを入手

アンチGベルトも

ついにコンラッドの記憶が戻る。

さらに冒険は続く……

やっとのことでニューワシントンに着いたコンラッド。友人のイアンにも会え、記憶も無事に戻った。しかしこれからが本当の戦いだ。舞台は地球へと移る。

地球行のチケットはとても高い。お金を稼ぐには苦労が不可欠だ。

記憶が戻る!?

メーカーさんからひとこと

サンソフトがメガドライブで出すソフトはいつもマニアックだ……と思っているあなた！それは単なる巡り合わせです。でも買って損はないですよ！　特に今回はネ。ポリゴンによるリアルなアニメーションデモとキャラの動き。ハードボイルドな世界を堪能してください。

オーサムポッサム

ねぇ、ねぇ、漢字でフクロネズミって書けるぅ?

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

●テンゲン
●12月25日発売
●8,800円
●ACT
●16M

自然を破壊するヤツはゆるさなーい! というゲームなのだ

オーサムポッサムの名前はオポッサム(フクロネズミ)からきている。このネズミは捕まったりビックリしたりすると死んだフリをするという習性を持っているんだけど、ゲーム中のオーサム君は手がつけられないほど動き、これでもかと喋りちらす。ほっておけばお手玉までしてしまうという落ち着きのない奴なのだ。でも、それがオーサムのいいところだね。さて、今月は各ステージのポイントとともに、オーサムを助けてくれる仲間とアイテムを紹介しよう。なお、環境博士になれるというウワサのクイズだが問題数は約400問。オプションモードでクイズだけを復習することもできるから安心してね。それじゃあいってみようかな。

PRE STORY

人類の自然破壊は狂気の科学者〝ドクターマシーノ〟によってさらに拍車がかかる。そこで立ち上がったのが正義のヒーロー〝オーサムポッサム〟。熱帯雨林、海底洞窟、北極圏を救い、マシーノを阻止するのだっ!!

Action!

方向キーとボタン一つという、これ以上ないシンプルな操作が特徴。すぐ覚えられる。

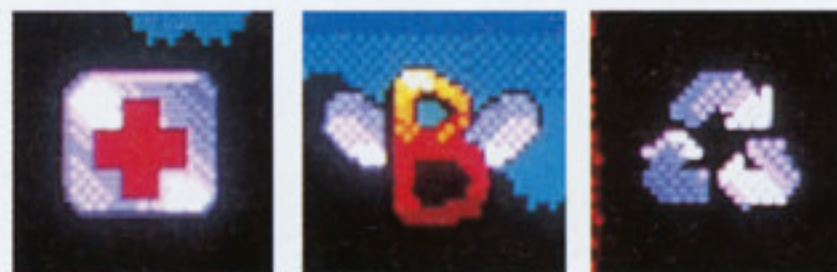
Quiz

クイズを全部当てることができれば、君も環境郎になれる。いわゆるエコロジストだ。

プレイしながらゴミ集め!!

クリアもいいけど空中に浮いてるゴミも拾ってね。50個で1upだよ。

カン　ビン　新聞

50個集めて1UPと体力回復

オーサムポッサムと力強い仲間達

キラービー
空を飛んでいけば地上を進むよりかなり楽ができるが、高く上がりすぎるとオーサムを落とす。

ラッドライノ
突破力が強く、ある程度の敵なら一撃で倒せる。ボタンを押すと高く跳ね飛ばしてくれる。

レイ
泳ぐよりも水中の移動が機敏になる。調子に乗っているとレイでなく自分が敵に当たる。

渡り鳥
コイツだけ名前がない。流れ者には名前は入らないってヤツね。じゃあアキラとでも呼ぼうかな。

便利系アイテム

エクストラライフ:オーサムの残りが1つ増える。いわゆる1upというものだね。

メガジャンプ:ジャンプ力アップとジャンプの度にスピンして攻撃しやすくなる。

メガスピード:走るスピードがアップ。速すぎてトラップ直撃に注意しましょう。

エキストラヘルス:体力を回復。貯金はできないのでダメージのあるときに取れ。

ボーナスB:1000点が入り、ステージ後にボーナスレベルに行くことができる。

リサイクルマーク:ゴミの数字が10個分増える。といっても凄いゴミではない。

信じる者は参りなさい!!

天元寺
TEN GEN GI

友達と仲良くしよう
5点

BEメガ10月号での「オーサムクイズ」にご応募いただいた皆さん、本当にありがとう。今回はそのおハガキをご紹介するため「テンゲンおたよりクラブ(仮称)番外編 天元寺」をお送りいたします! お相手は分別ゴミをちゃんと守っている広報の高橋です。

●新作はオーサムポッサムって急に言われてもなぁ〜。フクロネズミってのはわかったけど何者?
(千葉　今村さん)

→それでは、ここでオーサムの貴重な私生活の写真を公開! さて、どれがオーサムだ?

●エコロジーとか環境問題とか言っているが、人類が地球上で文明生活をしている以上、今さら何をしてもしょうがない。
(奈良 山地さん)

●ちょっと地味じゃないかな。
(新潟 佐藤さん)

まだまだ

各ステージにはワナや仕掛けがイッパイですわ(ボスもいるよ)!

Challange 1 オーサムポッサム 熱帯雨林にて環境を守る

足元に気をつけろ!!

❶ ワナがある

一見すると何もないようだが、よく見ると草のかげにワナがある。坂を登りきった平地とかガケの手前には、何かがあると思っていたほうがいいかもしれない。

❷ 落とし穴

落とし穴の場合は土の色が変わっているのでわかりやすい。落ちた下にはワナなどダメージにつながるモノがあることがほとんどだ。もちろん敵も落ちるよ。

❸ 崩れる足元

歩いていた足元が崩れて落下、そしてダメージという仕組み。崩れる瞬間にジャンプすれば問題ないだろう。木の橋も同様に崩れるが滝に落ちたら即1ミス。

熱帯雨林のステージでのポイントはズバリ足元。ジャンプをメインに使うゲームだけに、その着地地点にも注目する必要がある。不用意なジャンプはダメージにつながるぞ。

足元が崩れて落ちるとどうなるか? だいたいはダメージにつながるのだ。やだねえ。

BOSS

下半身が戦車のようなボス。オーサムより早く移動するから、ジャンプで間合いをはかって遠くから飛び込んで確実にアタックを狙え!

Challange 3 オーサムポッサム 北極圏にて環境を守る

北極圏では何といっても海に落ちるのが痛い。敵が強いので逃げてるうちにドボンなんてことがないようにしたいけど、落ちるかな。

同じような景色が続くので、自分がどこにいるかわからなくなるかもしれない。

海に落ちたらダメージ。ミスにならないだけいいかな。早いとこ足場を探さないとダメだね。

BOSS

ホッケーのような武器を持ったボス、動きは速いが複雑ではないので、タイミングをあわせることに集中すれば、倒せないことはない。

Challange 2 オーサムポッサム 海底洞窟にて環境を守る

泳ぐもよし、歩くもよし

海底ステージでは水の抵抗があるため泳いでの移動はのろい。しかし、海底を歩く場合にはなかなか素早く動いてくれる。アイテムを取るとか、浅い場所への移動を除いては極力海底を歩くのが無難かもしれない。

地下には潜るべし!!

熱帯雨林では落とし穴など、地下=ダメージというイメージがあるが海底では地下への洞窟は積極的に入っていこう。アイテムがかたまって取れるハズだ。

アイテム発見

BOSS

水中では動きが鈍いので、水中銃を持った敵と戦うのは大変。地形の傾斜を利用して、ちょっとずつ攻撃していくのが最善の方法かな?

Challange 4 オーサムポッサム ドクターマシーノの秘密基地にて環境を守る

秘密基地とは聞いたものの、辺り一面ゴミの山(将来、日本もこうなるんでしょうかねぇ)。地下に基地があるのかもしれない。

最初のうちはサイのラッドライノにまたがってガンガン進もう。鉄柱だろうが何であろうが関係ないっすよね。

→なかなかシビアなご意見で。

●環境問題のゲームならPTAも口出しできないでしょう。これなら、1日1時間以上でもOKさ〜。(東京 橋本さん)

●このへんじゃあ、テンゲンのソフトは売ってない。それどころか、メガドラの他のソフトも……たいへんですよ。(愛媛 和気さん)

→つ、辛い、辛すぎます。でも負けないでね。

●テンゲンのゲームは説明書が面白いから、これも面白いんでしょう?(東京 小島さん)

→ええ、でも、〝説明書も〟面白いんだよん。

●彼女と一緒にプレイできそう。でも彼女がいなけりゃ……。(千葉 鈴木さん)

→うん、うん。冬は特にね。寒いし……。

●できることから一歩ずつを感じました。(東京 松田さん)

→西川きよしさんからかと思いました……。

●もう少しページを多くしてくれないと、どんなゲームかわからない。(岡山 高田さん)

→ごもっとも。みんなBEメガにお願いして!

あるよ

追信 ガントレットも買ってね(再販中)。

ジャングル・ストライク

今度のノリはAチームだぜ!!

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

●EAビクター
●12月17日発売
●8,900円
●SHT
●16M

JUNGLE STRIKE

砂漠の英雄が今度はホワイトハウスへ出現

独特の視点とリアルなグラフィックが特徴の「デザートストライク」。その続編がこのゲームだ。ゲームシステムは前作とほとんど同じだけど、今度はホワイトハウスに始まってジャングル、雪山など、ステージがさらに多彩になっているぞ。しかも、今回はヘリだけでなく、いろいろな兵器に乗って戦うのだ。

新開発の戦闘用ヘリコプター。これが自機のスーパー・コマンチなのだ（肌色）。でも操作はまったく同じ。迷わない。

キルババJr.

カルロス・オルテガ

この2人が世界を狙う!!

中東湾岸でアパッチ乗りの主人公と戦って死んだキルババ将軍。しかし、彼の息子イワン・キルババが、亡き父の世界征服の野望を胸にアメリカに復讐しようとしているのだ！キルババJrは、刑務所を脱獄した南米の麻薬王カルロス・オルテガと手を結び、核兵器までも持ち出している。そして、その目標は、アメリカの首都ワシントン！

実験で、島を核により爆破した2人。カルロスいわく「すげえな」。キルババは自慢げだ。これがもし……。

俺は英雄、仲間は行方不明、文句あっか!?

主人公は、デザートストライク作戦（前作ね）で英雄となり、今ではゆうゆうと暮らしていたらしい。そんな暮らしを引き裂く、出動要請の電話が鳴った。彼は、言葉遣いは悪いわ、机に足のっけちゃうわ、そんなに増長しなくてもいいと思うくらい機嫌が悪い。まぁそれはいいとして、その主人公が乗る自機は、今回はアパッチではなくスーパーコマンチという新型ヘリ。操作などは前作とまったく同じだが、ミサイル搭載量などはかなり増えている。しかし、これもコ・パイロットが必要で、選択しなければいけないぞ。

スパイ衛星で撮影した写真で、2人の正体が確認された。危険人物だ。

そして君は、コマンチでテロリストと戦うことになる。一般市民にはいっさい被害を出さないように。

コ・パイロットを助け出すのも目的

コ・パイロットは、全部で5人。そのうち3人は、M-I-Aとなっている。つまり、戦地で行方不明になっているのだ。しかも今回は、ウインチや射撃の能力が示されず、彼らの特徴を読んで予想しなければいけない。ベストパートナーを見つけよう。

解説される彼らのコメントで能力を見分ける。みんな昔の仲間だったらしい。それにしても、アクが強いやつらだなぁ。

M-I-A
GRANT FOSTER : FACEMAN

M-1-Aの方々

最初の2人は、ウインチと射撃のどちらかの能力が低い。しかたがないのだが、M-I-Aさえ見つければ、それは問題がなくなる。しかし、3人もいるのはちと多すぎ。早く見つけてゲームを有利に勧めていこう。

最初はオレ達2人だぜ

エゴ

荒くれ者だが、射撃はなんとかなる。ウインチは、どうやら苦手なようだ。

Mr.3D

射撃は苦手だが、ウインチさばきは超A級。ゆえにMr 3Dのニックネームが。

フェイスマン

行方不明。射撃の腕は確かだが、ウインチは苦手らしい。見つけ出してやろう。

ロズ

行方不明。射撃はあまり上手ではないが、ウインチなどは得意らしい。女性だ。

ワイルドビル

ウインチも射撃も申し分のない能力。彼がコ・パイロットなら力強い。行方不明。

まずはホワイトハウスを解放するぞ！

MISSION1

ワシントン周辺にある歴史的建造物を守るのだ。テロリスト達はこの貴重な建物を、何も考えずに攻撃する。

見たことある

この塔は、もともとエジプトにあったものなのだ。この付近のテロリストを一掃していく。傷つけるなよ。

これも何か？

これも、重要建造物なのだ。テロリストの戦闘バンが影に隠れている。回り込んで撃ち、破壊せよ。

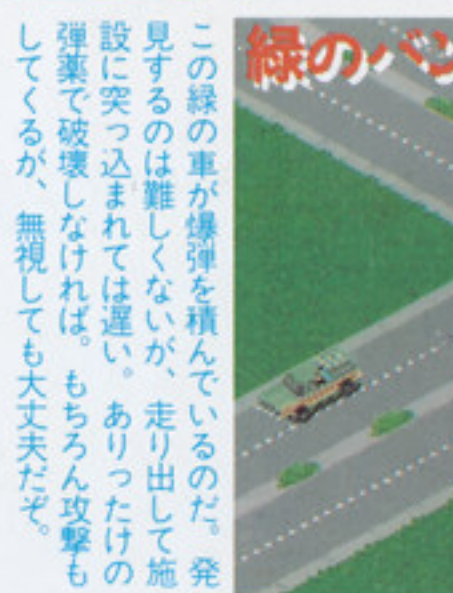
MISSION2

テロリストのアジトを見つけ出し、捕虜を捕まえて情報を聞き出せ。ウインチさばきがモノをいうミッション。

これがテロリストのアジトだ。周辺の見張りの敵を攻撃してから、正面へミサイルをぶち込んで破壊する。

崩壊したアジトから逃げ出すヤツに、ウインチを降ろして捕まえろ。間違って撃ってしまわないように注意だ。

MISSION3

捕虜の情報で得た車を的確に破壊せよ。車には爆弾がしかけてあり、それで重要施設に突っ込むつもりだ！

緑のバンだ!!

この緑の車が爆弾を積んでいるのだ。発見するのは難しくないが、走り出して施設に突っ込まれては遅い。ありったけの弾薬で破壊しなければ。もちろん攻撃もしてくるが、無視しても大丈夫だぞ。

MISSION4

テロリストのアジトに侵入していたスパイ「アクバ」を救出せよ。彼の持っている情報は大統領の命に関わる。

あびー

あっ

アクバ!!

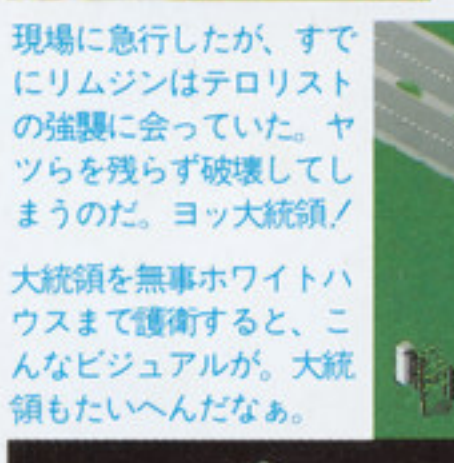
アジトは、警察が包囲しているのですぐわかる。破壊したら、逃げるアクバを救出するのだ。黄色いのがヤツだ。それ、助けろ。

なにー!!

そりゃ大変だ！

アクバの情報では、大統領が狙われているらしい。早く大統領を助けなければ。大統領を乗せたリムジンはもうすぐそこまで来ている。

MISSION5

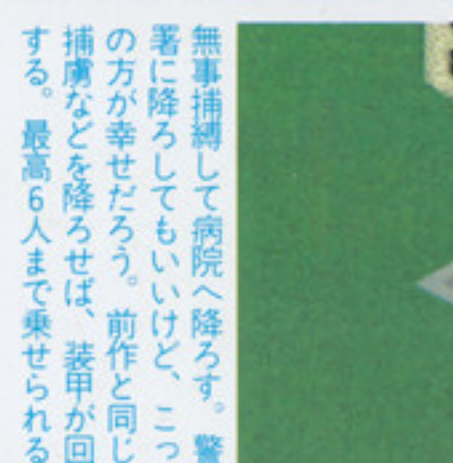
大統領のリムジンをテロリスト達から守れ。進路の先にはいくつもバリケードが張られている。それらを破壊だ。

現場に急行したが、すでにリムジンはテロリストの強襲に会っていた。ヤツらを残らず破壊してしまうのだ。ヨッ大統領！

大統領を無事ホワイトハウスまで護衛すると、こんなビジュアルが。大統領もたいへんだなぁ。

んでこれがリムジン。長げー。これで曲がれるか。

長げ～ぞリムジン

MISSION6

U字形の施設付近にいるテロリストのスナイパーを捕縛せよ。彼から情報を聞き出して次の作戦にそなえろ。

無事捕縛して病院へ降ろす。警察署に降ろすのもいいけど、こっちの方が幸せだろう。前作と同じく、捕虜などを降ろせば、装甲が回復する。最高6人まで乗せられるぞ。

この先はどうなるの!?

無事ホワイトハウスを解放した。この先は、敵地へ侵入してのミッションが待っている。雰囲気は前作と同じだが、下のように新たな兵器に乗り込んで戦うこともあるのだ。敵の攻撃も容赦ないものになってくるぞ。戦慄ぅ。

キミにも乗れる新たな兵器!!

今回乗れる兵器は、コマンチを入れて4つ。どれも個性的な乗り物だけど、操作などはあまり変化はない。ミッション中にヘリと乗り換えることになるので、装備や装甲、燃料などは満タンで戦うことができるのだ。

ホバークラフト

ホバークラフトは、陸や海を関係なく走行することができる。装備は、機銃とミサイルが撃てるほかに、後方に機雷を置くことができる。機雷は、陸でも設置が可能だぞ。

カワイイスタイルだが、実は高性能戦略兵器だ。どこでも走りまくりだ。

どこでもヘッチャラ

バトルバイク

バトルバイクは、機銃とミサイル、そして地雷が設置できる。バックができるが、かなり遅い。また、並行移動はできないので注意しよう。小さいので、当たり判定も少ないぞ。

すんごく小さいが、高性能で爆薬ぎっしり。子供自転車のようだ。

ちっちゃい

ステルス

ステルスは、機銃とミサイル2種を無限に撃つことができる。装甲も厚く、燃料も底なしだ。しかし、空中静止ができない。高度はある程度上下可能。障害物に接触すると大破。

ほとんど無敵な戦略爆撃機だ。でも高い建物などにはぶつかるぞ。

燃料無限

メーカーさんからひとこと

砂漠の次は密林だっ！　砂漠の独裁者と南米の麻薬王にただ1人立ち向かうのは、戦闘ヘリ、スーパー・コマンチをはじめ、戦闘バイクやステルス戦闘機など、あらゆる兵器を自在に操る1人のスーパーパイロット。それがプレイヤーだ！　ちなみに次回は都市戦らしいよ。

バトルマニア大吟醸

聖夜の静寂はマリアとマニアに奪われる!?

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

●ビック東海
●12月24日発売
●7,800円
●SHT
●8M

1995年もトラブルシューターをヨロシクね

野蛮な脳みそを持った獅子座のA型の女の子〝大鳥居マニア〟と、武器百範の頭脳明晰少女〝羽田マリア〟のコンビが悪を撃つ！「バトルマニア大吟醸」は、前作のいい意味で馬鹿馬鹿しいノリを継承しつつ、よりプレイしやすく設計されたシューティングゲームだ。「おねーちゃんが主人公の色物キャラゲーか」の一言では片づけられない奥の深さがあることを保証するぞ！　前作からのファンはもちろんのこと、毛嫌いしていた人も、この際だからチャレンジしてみよう。さらに、今回紹介するバトルマニアのキャラクターグッズを一緒に手に入れれば、キミの心はたちまちマニやん一色。違う自分に出会えるぞ!?

各種設定をいじってマニやんをアナタ色に染め抜こう

	1WAY	2WAY	8WAY
DIRECTION（OPTIONで設定）マニアのショット方向の設定だ。1WAY、2WAY、8WAYから選べる。ゲームの熟練度によって変えてみよう。	つねに右方向にショットする。前作と同じってことネ。左からの敵は、マリアや特殊兵器で対抗しよう。自由度がないぶん、余計なことを考えなくて済む。	左右にショットを撃ちわけることができる。ショット方向の切り替えが、マリアのそれと同じボタンで行われるので、反対方向が完全に無防備状態になる。	ショットボタンを押す直前に入力していた方向に向かって弾を撃つ。オールマイティーに対応でき、とくにボス戦に威力を発揮するが、ある程度の熟練が必要。

	HOMING	ROLL	NEGATIVE
PROBE（OPTIONで設定）特殊武器を搭載する〝PROBE〟の、パワーアップ後の動き方の設定。最初はマニアが背負っている（例外あり）。	常にマニアの左上にくるように動く。これも前作と同じだ。移動スピードがゆっくりなので、後方支援にちょうどいい。普通にクリアを目指したい人用かな。	マニアの周囲を高速回転する。攻撃が拡散するので、ないものと思えば意外に役立ち、アテにすると肩透かしを食らう。実用性はともかく、チトうっとおしい。	左右移動はHOMINGと同じだが、上下の移動はマニアと逆方向になる。攻撃の縦幅が広くなり一見便利そうだが、意識して操作できるようになるまでが大変。

	ネオサンダー	極太レーザー	チェインソー・ビーム	ベンテン・ボム
特殊兵器（ステージ毎に選択）チャージ・ゲージが満タンになったときに使える特殊兵器の設定だ。威力はノーマルショットの比じゃないぞ。	画面上の敵にムラなくダメージを与える。ザコの一掃に。			マニアの周辺に爆発を起す。まさに〝守り〟として最適だ。

で、どの組み合わせがいいんでしょーか？

ゲームの初心者も、いや、初心者だったらなおさら、まず最初に8WAYショットの使い方をマスターしよう。1WAYや2WAYは操作がラクだけど、四方八方から現れる敵に対応しきれないので、ゲーム難易度が上がってしまうのだ。PROBEの動きはHOMINGで十分。余裕がでてきたら他のタイプにしてみよう。特殊兵器はステージによって有利不利があるけれど、ネオサンダーがどの場面でもそれなりに使えるぞ。以上。

好評連載小説(ウソ)

ステージ紹介

第3回「鬼哭斎の恐るべき陰謀……の巻」

前回までのあらすじ

前作の最終ボス、ドン・モグルスティンの亡霊がマニアの前に現れ、攻撃を仕掛けてきた。マリアの援護によってピンチは脱したが、この事件によって暗殺教団「鬼哭教」の存在が明らかに。さっそく、江ノ島にある鬼哭教の総本山、鬼哭神殿に突撃するマニア達。御神体を倒し、地下基地を降りていく2人を、首領の鬼哭斎が待ち受けていた……。

ステージ5 鬼哭戦車

地下基地で製造されていた機動要塞「鬼哭戦車」が、制御パーツ(マニやんの脳ミソの予定だった! お〜怖い)を取りつける前に暴走しだした。街の破壊を阻止するのだ!

鳥だ!飛行機だ! ミニット君だ!

鬼力戦車のおそるべき攻撃

このステージは車に乗って移動。マリアの援護もなし。

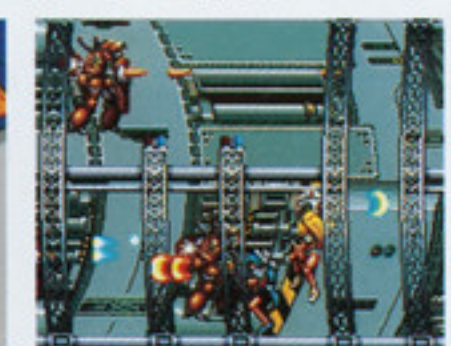
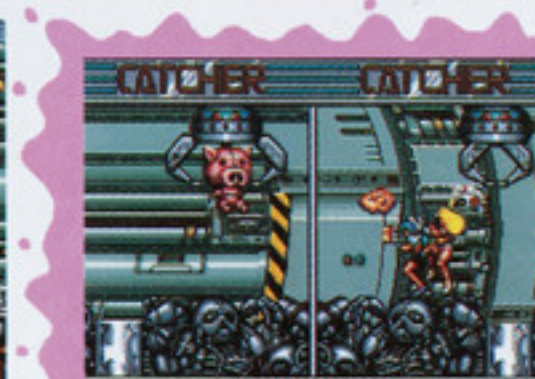
なぜか半魚人の行進が……。

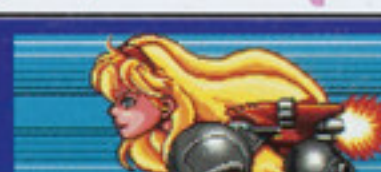
こんな危ないものも降ってくるので、頭上には注意。

鼻っ柱をへし折れ!

誘導弾を十分にひきつけてからかわし、弱点の鼻を攻めろ。

ステージ6 戦車内部

戦車の中枢「天守閣」に控える鬼哭斎を追って、マニア達は戦車内部に突入する。モビルスーツやら何やらが行く手を邪魔するぞ。

唯一、左側に向かってスクロールするステージだ。加えて地形が狭く、敵が左右から容赦なく襲ってくるぞ。

メカの残骸から、何やら怪しげな物体を取り出すアーム。ちなみに、100円を使わなくても動きます。

ステージ7 空にそびえる天守閣

城内には、うさん臭い敵や仕掛けが満載だ。ステージボスの鬼哭斎なんか、〝エイリアンパワー〟なんてのを使うんだぞー。

手のこんだ動きをする敵が、次々と襲ってくるぞ。

のど飴をくれるかと思いきや、攻撃してくる鬼の中ボス。

マリアが囚われの身に!! なんかクライマックスっぽいけど まだ?ステージ残ってるぞ!

オリジナルグッズ特別プレゼントのお知らせ

ビック東海からさらにマニアックなプレゼントがもらえる! BGMカセットテープ(3名)、マニやん百変化カード(3名)、そしてマニやんとマリアのガレージキッド(3名)だ。写真を見てのとおり、すべて本格手作りによる限定生産品だぞ。ほしい人は、ハガキに希望の品を書いて、BEメガ編集部「バトルマニアプレゼント」係まで。

メガの人

さく.西村単車

まんが・ビックと〜かい

メーカーさんからひとこと

じんぐ〜べ〜と鈴がなるぅ〜本誌は新年号でも、読者の皆さんは12月を生きてるハズだ。おかげさんで「大吟醸」は、クリスマスイヴ発売。ソフトにぴったしで、「キヨシコノヤロ!」をサンタさんとシティホテルで、メガドラ三昧で過ごせ、若人。

(やんたか)

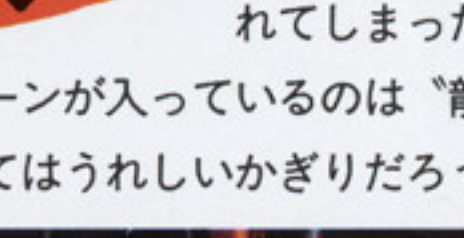
龍虎の拳

リョウとロバートが現れるところ乱舞の嵐が吹き荒れる

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

- セガ
- 1月14日発売
- 8,800円
- ACT
- 16M

SNK ©SNK 1992 REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1993

前号ではキャラ紹介をしたので、今回は対戦相手との会話シーンを中心に紹介して行こう。スーファミ版は、メッセージウインドウが上から出るオリジナルだったが、MD版はNEO・GEOとまったく同じに移植された。さらに、キャラの動きがMDオリジナルとなり、他の機種とはまた違った演出がいろいろと加わったのだ。しかし、NEO・GEOにあったロバートがグローブを直し〝ニヤリ〟と笑うシーンや、キングが怒って帽子を飛ばすシーンなど…各キャラの特徴がなくなってしまったのはちょっと残念。だが、スーファミ版ではカットされてしまった主人公達の移動シーンが入っているのは〝龍虎〟ファンにとってはうれしいかぎりだろう。

極限流空手伝承者2人がサウスタウンをゆく……

「ひょっひょっひょっ」いったい何なんだこいつは？ まったくキッカイな対戦相手だぜ、本当に!!

主人公達よりも〝デカイ〟対戦相手のジャックだ。これだけでも威圧感が凄くあるよね。

唯一おとなしそうな対戦相手だがその〝甘いルックス〟に惑わされてキングに倒された奴は数多い……。

言葉は少ないがこの一言で十分!! その言葉返してやるぜ!!

影の組織の一員とも言われているMr.ビッグ。

ステージーは藤堂が相手だ。「己の拳に聞くがいい…」それならそうさせてもらうよ!!

武器密輸というやばいことをしているのでリョウやロバート達を警官と間違えたらしい。

すべてが謎に包まれているMr.カラテ。いったい何の目的でユリをさらったのか？ ここで謎がとける!!

相手の飛び道具を打ち消せ!!

「龍虎の拳」は、他の格闘ゲームとは違う特殊なことができる。なんと、通常攻撃で相手の〝飛び道具を打ち消す〟ことができちゃうのだ。もちろん、タイミングよくやらないとできないが、これができれば面白さも倍増なのだ!!

まず、相手が飛び道具を撃つのを待っていよう。

接近してきたらタイミング良く飛び道具に攻撃だ!!

うまく成功すれば覇王翔吼拳でさえノーダメージに!!

龍虎には1つ1つのセリフにドラマがある!!

ちょっとキザかもしれないが、本当に「龍虎の拳」のセリフにはドラマがある!! ほんの少しの言葉だが、映画のようなやり取りがなんともいえない。簡単にいうならば、ジャッキーチェンの映画のような〝華のあるカッコ良さ〟があるって感じ!!

メタルファング

今の時代、俺達が一番かっこいい！

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

●ビクターエンタテインメント
●12月17日発売
●6,800円
●RAC
●4M

METAL FANGS

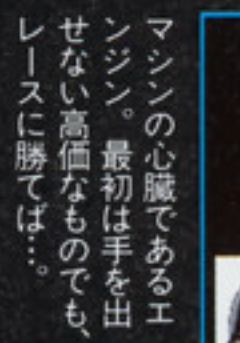
真のメタルファンガーをめざして、おーらららあ！

サイバーパンクなヤツらが、命をかけて戦うルール無用のヘビーなレース「メタルファング」。前号では、ストーリーや、レース展開などを紹介したので、今回はパワーアップ関連の紹介をしよう。

このレースで勝者をめざすのであるならば、「メンバー決めたらパワーアップ。レースに勝ったらパワーアップ、勝利をめざしてパワーアップ」この言葉を心に焼きつけてもらいたい。このゲームでは、エンジンや装甲など5種類のパワーアップが可能であり、ステージが進むにつれて、値段は高いが性能のいいものを手に入れることができるようになる。もちろん賞金の金額も上がるので心配は無用だ。

プレイヤーは監督である以上、つねに各キャラクターの弱点を把握し、パワーアップさせていかなければならないのだ。

お金をためてパワーアップしようぜ!!

兄ちゃんよお
何か買ってくれや

マシンの心臓であるエンジン。最初は手を出せない高価なものでも、レースに勝てば…。

ガンガン激しいレースなので、硬くなきゃあいけんねえ。ガッチガチンになれ。

燃料だってパワーアップしなくちゃ。レースに勝つにはとにかくパワーアップ！

頭だってパワーアップ。レースばっかりやってないで、たまには勉強しなさい！

ミサイルや爆弾などの武器は必ず必要なのだ。遠慮せずに相手のマシンを破壊しろ！

誰でもいいからかかってきなさい

レースゲームである以上、もちろん2人対戦プレイが用意されているのだ。コンピュータとの戦いに飽きた人達、友達を呼んでヘビーな対戦を始めようぜ。

2人対戦プレイの場合は、あらかじめ決められたチームの中から好きなチームを選んで戦うのだ。燃える炎のような真っ赤なマシン。よし、かっこいいからコイツらに決めた。

女だからってなめてはいけない。コイツらだって立派なメタルファンガーなのだ。今はもう男女平等の世界だから、かわいい女の子だってレースでガンガン暴れちゃうぞ。

お互いのチームが決まったならば、今度はコースを選びましょう。後でケンカにならないように2人で仲良く楽しく決めましょう。

女の子のチーム、残り後1台となってしまった。それでもがんばる友達の目は、涙がうっすら浮かんでいた。

スティーブンのすっげーバンドを探せ！

今月のバンドは『Beepers』

ギターのアイス。常に冷静なヤツ。

ボーカルのヤング。危ないパンク野郎。

ドラムのバート。通称フランケンくん。

ベースのキース。ブルースを愛用する男。

ヤング率いる4人組のヘビーパンクバンド。デビューアルバム「野沢直子結婚おめでとう」が記録的大ヒット。（ホント!?）

メーカーさんからひとこと

さまざまな問題を乗り越え、1年ぶりに帰ってきたと思ったら矢先に発売する「メタルファング」。勝つためには、とにかくパワーアップが肝心だ。ルール無用の潰し合いを、カッコイイ音楽とともに楽しんでくれ。

ドラゴンズ リベンジ

美女がドラゴンに取られちゃうなんて許せません

完成度ゲージ 100% 2人交互プレイあり

●テンゲン
●12月10日発売
●7,800円
●PIN
●8M

テンゲンのピンボールはハデな演出とスピード感がウリ!!

メガドライブでは久しぶりのピンボールが、なんとテンゲンからも発売されるぞ。このピンボール、もちろんリアリティも追及しているんだけど、それだけで終わっていないところがテンゲンらしい。

このゲームではそれ以上に、斬新なシステムを採用していること、スピード感が味わえること、演出がハデなことなどが、大きな魅力となっている。

フィールドは上中下の3段に分かれているが、ボールの動きに合わせてスムーズにスクロールする。各段に設けられたフィーチャー(仕掛け)の数は、数えきれないほど多く、すべてのフィーチャーを把握するには何度も遊ばなければならない。この奥の深さが、やみつきになる理由なのだ。

ボールを打ち出す瞬間。なんか壊れちゃいそう。

画面は大きく3段階に分かれている。その中段には、巨大なおねえちゃんの顔があり、怒ったり喜んだりするのだ。

この画面が最下段。ここでボールを下に落とすと、1ボールミスとなってしまう。うまく(台を)揺らして防げ!

3人の勇者の力を借りて魔物達を倒せ!

各画面にあるターゲットの口が開いたら、特殊ステージへ行くチャンス。特殊ステージには3人の勇者が閉じ込められており、魔物を倒すことで勇者の封印が解ける。

勇者を助けると、特殊ステージでボールが1個増え、楽に戦えるようになる。ボールは最大4個まで増える。どんどん助けよう。

⬆上段:中央にあるドラゴンの顔がターゲット。右画面への唯一の通路もあるが、簡単には行けない。

左画面に行けば、ボーナスポイントの倍率を上げるチャンスが。右画面へは、まずクリスタルを壊さなければならないが、ある条件をクリアせねば。

中央の顔の周囲には、3つの小さなクリスタルがあり、ボールが通るたびに色が変わる。色をすべてそろえると、顔の表情が変わるのだが……。

⬆中段:ターゲットは右上の魔物。左フリッパーから狙え。右側の2つのフリッパーの使い方が難しい。

⬅下段:ドラゴンの口がターゲット。上の画面に戻るには、右上の赤い場所を使うとやりやすい。

チョコマカうるさい緑の魔物は、止まって赤くなった瞬間を狙えば倒せる。左右の溝に落ちそうになったら、台を揺らして対処するしか手はない。

じつは3画面以外にも、左右に細い画面が隠れている。特に右画面に行くには苦労するぞ。

最下段左にある鍵に何度もボールを当てて破壊すると、フリッパーの間にありがたいピンが。

3匹の魔物が頭を落としてくる。ちょっと命懸けすぎだよ。

中央の山から顔を出すカラスにボールを当てて倒そう。

腕のような木の枝が弱点。3ステージ中、もっとも難しい。

特殊ステージに行くには、まずターゲットを壊し、出てくる魔物を全滅させ、さらにターゲットにボールを入れる。特殊ステージで勇者を助けた後、同じ特殊ステージに入ると、やっと魔物と戦いになるぞ。

メーカーさんからひとこと

魔法使いリナ、戦士クレイガー、女剣士フレーバ。ともにインパクトの強い顔してますが、なんといっても恐ろしいのはやはりパッケージの魔女ダーゼルの顔でしょう。眠れぬ寒い冬の夜、そっと手に取ったが最後、もうトイレに行けなくなるぐらい………ひーっ!! おもしろいよん。

特集 '93年メガドライブ総決算! and来年はどうなる!?

新ハードや大物ソフトなどが、続々とリリースされ、噂の次世代ハード発表など、まさに波乱万丈だった'93年。さらに激動の来年を大予想する!?

SEGA

ついに新時代突入への第1歩を踏み出した!?

今年も残り後わずか。'93年もメガドライブユーザーにとって、変化の多い、そして感慨深い年だったのではないだろうか。

メガドライブ本体発売以来5年。メガドライブやMEGA-CD本体も新型の“2”が発売されモデルチェンジ。6Bパッドやマウスなどの周辺機器も充実し、レーザーアクティブやワンダーメガ2などの新しいマシンも発売された。ソフトに目を転じれば、例年になく粒ぞろいの年だったと思う。「ガンスターヒーローズ」や「エコー・ザ・ドルフィン」などユニークな秀作も多かったし、RPGも本数は少なかったが「シャイニング・フォースII」や「ファンタシースター」などの定番シリーズが発売された。MEGA-CDに関しても「シルフィード」や「ナイト トラップ」「夢見館の物語」など真にCD-ROMらしい作品が出てくるようになった。これまでのソフト制作体制強化策が、実りつつある感がある。また、カプコン参入と「ストIIダッシュプラス」発売も、スーパーファミコンやPCエンジンとのからみで話題を振りまいた。

そして今年は、TVゲーム業界全体にとって転換期であったと言える。10年来、膨張を続けてきた日本のゲーム業界に始めて、ブレーキがかかり不況の影が、そこここに見受けられる。来年には、3DO、セガの次世代ハード、ソニーのPS-Xなど16ビットマシンとは、一線を画するニューマシンが、続々登場するし、任天堂の64ビットマシンも'95年末に発売が予定されている。まさにゲーム業界にとって激動の時代になりそうだ。

そんな状況をふまえながら、今年1年を振り返り、来年以降のメガドライブの動向、そしてセガをはじめとする次世代マシンの動向をまとめて紹介してみよう。新しいステップへ向けてのセガの意気込みが、伝わってくると思うぞ。ともあれ、いろいろな変化が予想される来年。はたして、どうなる!?

いろいろあったぞ'93年メガドラシーン

- 1月 パイオニア、レーザーアクティブ発表
- 1月 TVゲームでてんかん発作が起きるという訴訟騒ぎ起きる
- 1月 バーチャルシューティング ロックオン発売
- 1月 ファイティングパッド6B発売
- 3月 セガ・オブ・ヨーロッパ、F1ウィリアムズをスポンサード
- 3月 カプコン、メガドラ参入発表
- 4月 メガドライブ2、MEGA-CD2、セガ・タップ、セガ・マウス発売
- 4月 アメリカでタイム・ワーナー、テレ・コミニュケーションズのCATV会社と提携
- 6月 「V.R.」、メガドラ移植発表
- 6月 アメリカでセガ、AT&Tと提携し“EDGE16”(モデム)発表
- 6月 AS-1ソフト「スクランブルトレーニング」「メガロポリス2154」にマイケル・ジャクソン出演
- 6月 JALに機内用メガドラMEGA JET供給
- 7月 日本ビクター、ワンダーメガM2発売
- 8月 パイオニア、レーザーアクティブ発売
- 9月 カプコン参入第1弾「ストリートファイターIIダッシュプラス」発売
- 9月 トレジャー制作第1弾「ガンスターヒーローズ」発売
- 9月 JAMショーで3D・CG格闘ゲーム「バーチャファーター」発表される
- 9月 セガ、CATV協議会のゲーム部門の主査となる
- 9月 松竹とセガ、マルチメディアソフト制作で提携
- 9月 次世代ハードSATURN、報道される
- 10月 「シャイニング・フォースII」発売
- 10月 スペインで「モータルコンバット」残酷描写のため販売中止
- 11月 セガ・クリエイティブ・センター開設
- 12月 「ファンタシースター〜千年紀の終わりに〜」発売

'93年を振り返り'94年を展望！鎌田取締役に聞く

変化の多かった'93年をセガ自身はどう見ているのか？　そして、'94年の期待と疑問に答える——!!

セガ・HE事業部取締役事業部長
鎌田繁雄さん
本誌で、おなじみの鎌田取締役。家庭用ゲームの営業部門を取り仕切っている方なんだよね。

'94年も攻めの姿勢で

——まず初めに今年を振り返った感想をお聞かせください。

鎌田　昨年の92年度は、セガにとって非常に悪い年でしたが、今年は、4月に廉価版のメガドライブ2とMEGA-CD2を発売して、ハードの普及台数は、単純に92年度と比較すると、2倍になっています。また、ゲームギアも今年は夏以降高い伸びを示しました。ハンディマシンとしての特徴を徹底してアピールしたことと、プラス1パックという形態で売り場が非常に広がりました。今まで圧倒的なシェアを持っていたゲームボーイを上回っているケースが、かなり多くなってきています。MEGA-CDも、以前の49,800円の価格は高くどうしても、買える層というのは限られていました。92年に関しては、1つは価格の問題。そして、ソフトのラインナップ不足というWパンチでした。4月に29,800円のMEGA-CD2を出し、開発が遅れていた「3×3EYES」や「ソニックCD」、ゲームアーツさんの「シルフィード」などの商品がそろい夏以降 上向きです。「夢見館」や「ナイトトラップ」にも非常に期待しています。

——ソフトも粒ぞろいだったと思いますが。

鎌田　去年は本当に、よくなかったというのが、実情なんですが、今年は、遅れていたソフトや予定通りに上がったソフトなどが、比較的コンスタントに出てユーザーの方々にとっても、ある程度満足いくラインナップになったのではないかとは思ってます。質も量も去年と比較したら雲泥の差ですね。

——サードパーティー関連はどうですか。

鎌田　そうですね、今年はカプコンさんが、有力タイトルを持って参入しました。今後も、3月頃までには、また発表できるサードパーティーさんが2、3社あります。今までセガが弱かったジャンルに強いメーカーが参入します。そういう面では本当に幅広い層に楽しめるハードにはなっていくと思います。

——今年、再販がかかるソフトが多かったと思うんですが。

鎌田　これまで、何のソフトが、実際に品切れで店頭にないとういう情報が非常に断片的にしか入ってこなかったのですが、去年の10月から、小売店さんを回って、いろいろな情報収集やセガの考え方をお話したりする部隊を充実させました。そういった情報に基づいて、再販も今年1年間は多くしました。それと実際に「ぷよぷよ」などは4,800円で出したのが、今でも売れる原因だと思います。やはり、1つはお子様が買いやすい価格というのがあると思いますので、セガは、来年、極力、ソフトの価格に関しては抑えていくと言う方針が決定しています。

——来春の戦略ソフトを教えてただけますか。

鎌田　春先では、「バーチャレーシング」。それから「ソニック3」も来年の春には発売できるかもしれません。RPGのまったく新しいタイトルももうじき発表です。

——来年には次世代ハードも出ますし、メガドライブの長期的な戦略をお聞かせください。

鎌田　多分、いろんな情報でメガドライブのソフトが少なくなるんじゃないかとか心配なさっている方も、多いと思うのですが、マーケット的には、そういった高性能機を求めるユーザーと、それから16ビットで十分と言う方もいると思います。実際に「ぷよぷよ」の

SEGA & MEGADRIVE TOPICS'93

今年は本当に、セガに関する話題が多かったよね。その中からいくつかを、ピックアップしてみたぞ。

TOPICS 1　円熟期を迎えたメガドラはバリエーション&周辺機器充実

'88年10月に発売、6年目に入ったメガドライブがついにマイナーチェンジを実施し、コンパクト化と、加えて低価格による普及促進と、「消費者への還元」（セガ開発担当）を目的とした40％近いプライスダウンを実現した。続いてビクターも、ゲーム機で初めてコードレスパッドを標準装備したワンダーメガM2を発売。またパイオニアは1月に発表していた、LD-ROMシステム「レーザーアクティブ」を8月に発売し、ユーザーにとっては、選択の幅が広がることとなった。周辺機器もようやく充実し、マウス操作や5人同時対戦など、ユーザーの念願が次々にかなえられた。さらに、7月から日本航空の国際線にハンディサイズの「MEGA-JET」が登場するなど、メガドラの健闘が目立つ1年だった。

ワンダーメガ

7月2日に発売されたワンダーメガM2。一体型でコードレスパッドまでついている。

レーザーアクティブ

CD-ROMとレーザーディスクの利点を組み合わせたMEGA-LD。販売も好調だ。

メガジェット

メガドラを22×9×4㌢にぎゅっと収めたメガジェット。近く市販される予定だ。

セガマウス

セガタップ

コードレスパッド

ように、それほど容量を必要としないようなソフトでもゲームの本質をつけば面白いですし。日本の場合に、どうしても、新しい上位機種が出ると、そちらに移るという傾向はありますが、開発に対しても完全にウエイト的には、五分五分の力でやっていくような要望を出しています。それと、今まで海外で制作した作品も来年は、スポーツものや新しい発想で作っているソフトに関しては、もっと積極的に移植する予定はあります。

——3DOやソニーなどのニューマシンも発売されますが、セガの次世代マシンの戦略は？

鎌田　1つは、業界にとってみたら活性化になる、いいことだと思います。やはり、いろんなメーカーやソフトハウスが出てきて、お互いが競争することで、いい作品が出てくると思います。今、業務用では、3D・CGを使った、立体感のあるソフトに挑戦しています。セガの次世代ハードでは、そういった業務用のソフトを移植できるといったことが一番の差別化になると思います。ハードメーカーでセガだけがそういったソフトが作れるのです。

——それでは最後に一言お願いします。

鎌田　日本のメガドライブマーケットは、まだ小さいのですが、アメリカ、ヨーロッパでは、実際に、94年度はスーパーNESと完全に逆転するはずです。今後日本の皆さんにも日本で作った作品以外にアメリカの新しい発想のソフトもたくさん出てくると思いますので94年はメガドライブユーザーにとって、いい年になるんじゃないかと思います。

ソフト開発のNEW拠点 セガ・クリエイティブセンター開設！

セガの新しいゲーム作りの拠点、セガ・クリエイティブセンターが、東京・渋谷に設立されたぞ。今後のメガドラや次世代ハードに向けて、マルチメデアなどを強く意識した開発部隊や外部スタッフが、続々入居予定だ。全6フロアからなる館内には、これまで大鳥居に設置されていたRPG開発部隊をはじめ、シムス、セガ・ファルコムなどの関連会社などが入居、ソフト作りの情報交換の円滑化などを図り、さらに今回のセガ・クリエイティブセンター設置の最大のポイントとして、セガ以外の外部クリエイターとの交流場を設けている。外部のシナリオライター、実写や特撮関連の映画監督、CGデザイナーやアニメーター、ミュージシャンなどと交流し、ゲーム制作を行うフロアをクリエイティブセンター内に設置し、バーチャルシネマシリーズや次世代ハードへ向けてのマルチメディア作品を制作する体制を一挙に強化していく。

また、大鳥居に建設中の新社屋ビル1Fには、マルチメディアスタジオを設置。撮影や音響スタジオ、編集室などを整備し、CGによるモーションコントロールや画像エフェクトなど、ゲームに使われる実写動画やCG画面を作るための設備を万全に整える予定だ。さらに映像やサウンドのライブラリを作り各制作スタッフに貸し出せる体制を取るという。SOA（セガ・オブ・アメリカ）では、すでに昨年、マルチメディアスタジオを設立しSEGA-CDの「ジュラシック・パーク」などを開発中。国内もこうした動きが活発になってきたということだね。着々と新しい制作体制を固めるセガの新タイトルに期待したいものだ。

渋谷ウインズ（場外馬券売場）近くの好（？）立地条件のクリエイティブセンター。環境的にはすこぶるいい。

➡こちらは5月時点での新社屋。まだ実は鉄骨がほとんどで、シートに包まれてたため、秘密基地っぽい。

⬅11月取材時の新社屋。4月完成を目指し、内装工事に入っている。マルチメディアスタジオはここにできるのだ。

TOPICS2 通信を使った新たな分野にチャレンジ

マルチメディア時代に対応するノウハウ作りを進めているセガは、通信分野でも先陣を切って準備を行っている。アメリカで、4月に2大CATV会社（テレ・コミュニケーションズ、タイムワーナー社）と提携し、ソフト通信サービスの準備に入った他、最大の電話会社AT&Tとも6月に提携した。

一方国内では、2月にゲーム図書館が閉館されたものの、9月に郵政省が進めるCATV協議会のゲームソフト部門で主査企業となり、12月にCATVによるゲーム通信システムを発表。'94年の事業化に向けて、実験を開始している。

AT&Tと共同開発した通信モデム「EDGE（エッジ）16」。電話を介した対戦などが楽しめる。

CATVからのゲームを受信し、保存しておくゲームレシーバ。'94年中には実用化も。

TOPICS3 提携やスポンサードで知名度アップ！

昨年より、ソニー、マクドナルド、トイザらスなどさまざまな形で業務提携（ていけい）を結んできたセガだが、'93年は広報・広告面でのスポンサーシップも積極的に導入。国内ではJリーグ、東京ドームの看板、海外ではF1と非常に効果的に目に付く形で企業名を露出した。商品のCMではなく、企業のイメージを売るこういったスポンサードは、ユーザーはもちろん、まったくゲームに興味のない人にさえ、確実にインパクトを与えたのではないだろうか。1年限りではなく、'94年も継続してやってもらいたい。

マックとの提携が形となったゲームソフト「マクドナルド」。

2～3億と噂されるジェフ市原へのスポンサー料だが、Jリーグ人気で効果は大。

セガ・ヨーロッパのスポンサードしたウイリアムズはチーム優勝し、セガの知名度もぐっと上がった。

大予言!! SEGA '94年各ハード の見どころ!!

セガと言えば、家庭用ゲーム機だけでメガドラ、MEGA-CD、ゲームギアと3種類、しかもアーケードゲームや、アメリカでスーパーNESをも凌ぐ勢いのGENESIS（アメリカ版メガドラ）などの海外ソフトもあり、懐の深いハード＆ソフトの構成が特徴だね。来年、秋には次世代ハードも発売されて、よりにぎやかな展開になるだろうが、とりあえずこのコーナーでは、既存の各ハード別にセガの担当の方に'94年の展望を聞いてみたぞ。ＢＥメガの予想だと、来年は少数精鋭の大作と、相変わらず好調な海外の動きに合わせて海外作品が、かなりのペースで国内でも発売されると見ているんだが、いかがなもんだろうか？

ちなみに下の図は、各家庭ゲームマシンの販売台数の推移だ。国内では、メガドライブ２やMEGA-CD２を投入したためか、低迷した'92年に比べハードの販売台数も上向いているようだ。今後、次世代ハードの影響が、どう出るか興味深いところだ。それにしても、いつもながら海外、特にアメリカ市場の好調さには、目を奪われるね。

これがセガのハード別普及台数

メガドライブ／ジェネシス　単位：万台

期間	日本	米国	欧州
88/10〜89/3	40		
89/4〜90/3	60	40	
90/4〜91/3	90	90	60
91/4〜92/3	70	170	120
92/4〜93/3	40	380	330
93/4〜94/3	80	600	350

CD-ROM　単位：万台

期間	日本	米国	欧州
91/4〜92/3	20		
92/4〜93/3	8	30	7
93/4〜94/3	25	65	60

ゲームギア　単位：万台

期間	日本	米国	欧州
90/4〜91/3	20		
91/4〜92/3	40	60	70
92/4〜93/3	25	85	135
93/4〜94/3	40	230	120

累計販売台数（万台）

地域	機種	台数
日本	MD/GS	380
	CD-ROM。	53
	GG	125
米国	MD/GS	1,280
	CD-ROM	95
	GG	375
欧州	MD/GS	860
	CD-ROM	67
	GG	325

各マシンの販売台数の推移。国内では去年と比べて販売台数が伸びている。それにしても海外の勢いはスゴイね。

'94メガドライブはこうなる!?

・来年前半の目標は？
今年同様、これからメガドライブを買っても決して後悔しないような質の高いソフトをラインナップ目指します。乞うご期待／

・来年前半、一番力を入れているジャンル、作品は？
「バーチャ・レーシング」、「ソニック・ザ・ヘッジホッグ３」

・その作品のPRポイントは？
言わずと知れたセガの両雄。グラフィック、演出、サウンド、そしてスピード、すべてが１級品。

・隠し玉的な作品は？
ＲＰＧの超大作を春頃に１本。これまでのシリーズではなく完全オリジナルで、セガのＲＰＧとしては今までとはまったく違うタイプなので期待してください。

・読者へのメッセージを一言
ＭＤの能力を目いっぱい引き出したソフトがいっぱいで担当はうれしい悲鳴。ＭＤを持っていて良かったと思ってもらえると思います。

メガドラ初のＤＳＰ搭載のソフト「ＶＲ」は超期待作。

'94年MEGA-CDはこうなる!?

・来年前半の目標は？
年末に発売された「ナイトトラップ」「夢見館の物語」のようなゲームの再先端を見つめるようなソフトが続々と登場／

フル画面実写動画の「ヘブンリィ・シンフォニー」

・来年前半一番力を入れているジャンル、作品は？
「ロードス島戦記」「AX101」「ヘブンリィ・シンフォニー」

・その作品のPRポイントは？
CD-ROMの特性を生かした超大作。必ず納得いくできに仕上がっています。

・隠し玉的な作品は？
あります／（お楽しみに）

・読者へのメッセージを一言
話題作を次々に出し、みなさんのご期待に応えるようガンバリます。

TOPICS4 好調のゲーム業界に数々のバッシング

NINTENDO KILLED MY SON
"I would tell every parent not to buy these games for kids"

健康上のご注意

追加された注意書き。各メーカーとも対応が早かった。

景気が低迷する中で、ゲーム業界は衰えを見せず、セガの社名も経済面を飾ることが多くなったが、一方でテレビゲームに対する中傷的な報道も相次いだ。年明け早々、「テレビゲームがてんかんを引き起こす」と、国内のマスコミが過剰反応し、一部では「ゲームをしすぎるとてんかんで死ぬ」という誤解まで生じてしまった。また、９月にはイギリスの大衆紙が、「セガが発売を予定しているバーチャルリアリティゲームシステム（LCDを内蔵したゴーグル）は、視力障害などを起こすという研究結果が出た」と報道。しかしこの段階では製品はおろか、試作機もなく「事実無根で迷惑な話」（セガ広報）だった。市場が大きくなったとは言え、社会的な理解はまだこれからと言えそうだ。

TOPICS5 カプコン参入第１弾はストIIダッシュだったが……

何と言っても、今年の春を飾った最も大きなニュースがカプコン参入だった。３月11日にセガよりプレス向けにリリースされたカプコン参入第１弾「ストIIダッシュ」の当初の発売予定は６月。しかし、諸事情により９月へと延期を余儀なくされた。この一件は業界、ユーザーに波紋を呼び、新聞などでは「任天堂に配慮」と断定口調で書かれる始末である。

結局は24Mへの容量アップ、新モードの追加のため再開発期間を置いたとのことだが、「ダッシュプラス」のクオリティで６月に発売されていれば、メガドライブ２の販売台数、普及にもかなり影響を与えただろう。カプコンには第２弾、第３弾のさらなる優良ソフトを期待したいところだ。

カプコン
セガ向けソフト販売延期
任天堂に配慮

任天堂のソフト会社への支配力が揺るぎないと報じる日経産業新聞（５月17日）より。

'94年ゲームギアはこうなる!?

・来年前半の目標は？
今年の年末に引き続き、ＧＧ旋風が吹き荒れます。
・来年前半一番力を入れているジャンル、作品は？
（ジャンル）
アクション、ドライブ。
（作品）
「ソニック・ドリフト」(仮)
・その作品のPRポイントは？
ゲームのクォリティは、ＧＧ史上最高のできばえ。
今までのソニックシリーズには、ない魅力が満載です。
・隠し玉的な作品は？
特にありません。
・読者へのメッセージを一言
年末に続き「ソニック・ドリフト（仮）」「剣勇伝説YAIBA」「女神転生外伝　ラストバイブル」と言った期待作が続々と登場します。
ぜひ、ご期待ください。

質量ともに充実のＧＧソフト。「ＹＡＩＢＡ」も期待。

'94アーケードゲームはこうなる!?

・来年前半の目標は？
'93年末より、強力に推進する、業務用初、３Ｄ・ＣＧ格闘技「バーチャ・ファイター」の世界的大ヒットを目指します。
・来年前半一番力を入れているジャンル、作品は？
当社では、ゲームファンやカップル、ファミリーなどオールターゲットを対象に、マシン開発をしていますので、ビデオゲーム、体感、プライズ、メダルゲームすべてに力を入れます。
・その作品のPRポイントは？
世界初、日本初、業務用初など新しい技術を駆使した話題性のあるものや、家庭では味わうことのできない高性能で多人数プレイ可能なゲームです。
・読者へのメッセージを一言
〝インタクラティブ・エンターテイメント〟を目標にマシンやアトラクションの開発に力を注いでいます。皆様を「アッと驚かすもの」を創造することがセカの仕事です。

次世代ハードに移植される?「バーチャファイター」

'94海外セガ・ソフトはこうなる!?

・来年前半力を入れているジャンル、作品は？
【GENESIS】
特にスポーツ。サッカー、テニス、野球、バスケット、ゴルフで１本ずつを予定。中でもメジャーリーグ選手協会公認ライセンスの「WORLD SERIES BASEBALL」は、入れ込み度120%の迫力あるゲームに仕上がっています。またスポーツゲームのみならず、幅広いジャンルでバランスの取れたラインナップ作りをしていますが低年齢層（４～６歳）をターゲットとしたKIDSジャンルにも力を入れ始めています。
【SEGA-CD】
実写取り込みのスポーツもの、「VIDEO BASEBALL」(仮題)、「NFL GREATEST TEAM」を発売。実在の選手が、実写取り込みでスクリーン狭しと暴れまわる、シュミレーション要素の高いゲームです。その他、有名ラップ・ミュージシャンをフィーチュアーしたゲームを企画中。また今年IBM-PCでヒットした有名ホラー・アドベンチャーの移植を予定してます。
【GG】
93年春GENESISで大ヒットを飛ばしたアクションゲーム「X-MEN」、ディズニータイトルを１～２本来春発売予定。また、GENESIS、SEGA-CD同様「NBA BASKETBALL」「NFL FOOTBALL」を発売します。また、大人が手軽に移動中に遊べる、ポーカー、ブラックジャックなどをゲーム化し、マーケットの裾野を広げようと考えています。
各ハードとも海外、特にアメリカ市場では、スポーツものが大きなウェイトを占めラインナップの柱を担っています。もう１つの柱として有名キャラクターを使ったタイトルを準備しています。また、昨年からの主流である格闘ものも、数を絞って質の良いものだけを提供していきます。海外市場に限らず、〝SOMETHING NEW〟をユーザーは常に求めており、いずれのタイトルにもその点を主眼において鋭意開発しています。
・読者へのメッセージを一言。
もし真のインタラクティブ・エンターテイメントを求めるならば、セガに期待してほしい。「アラジン」でお見せした、フルアニメーションに代表される革新的な技術、スポーツ、アクションの分野での強力なライセンスタイトル、ＣＤにおける画像取り込みのリアル・アクション・ビデオゲームの数々など、常にプレイヤーをあっと言わせる楽しいゲームを送り出すセガは、これからのマルチメディア時代に先駆けて、お客様に新しいビデオゲームをお見せします。

本場仕込のスポーツゲームが、さらに充実か?

TOPICS6 MODEL2も完成 先端を走るアーケード部門

業務用でトップレベルのセガは、８月に開催されたＡＭショーでもMODEL１を使った格闘ゲーム「バーチャファイター」、そしてアメリカの軍需関連会社マーティン・マリエッタ社との共同開発による最新ＣＧボードを使った「デイトナ」を発表し、その技術力を見せつけた。他にも、５月発売の「アウトランナーズ」はISDN回線を利用、６月にはイギリスのＷインダストリーズ社と業務用シミュレーション装置の開発で提携するなど、最先端の技術を常に取り込んでいる。
また今年はアミューズメント施設の出店も積極的に行い、各地のデパートやショッピングモールに、セガワールドがオープンしている。

MODEL２ボードは高速テクスチュアマッピング機能を持ち、質感の高い表現が可能に。

横浜八景島にオープンした大型ＡＭ施設。

TOPICS7 ハイテク玩具で広がるセガの裾野

セガのもう１つの柱、玩具事業。'93年はここでも、お得意のハイテク技術がふんだんに生かされた商品が多数開発され、セガという会社に親しむ消費者が増加した。中でも１月に登場した「ロックオン」は、銃撃戦のバーチャル体験が楽しめることで、20代以上の層にも話題になったほか、６月に発売された「キッズコンピュータPICO(ピコ)」は、タッチペンを使って対話学習ができるという本格的な知育教育玩具で、ヤングファミリーが注目。こうしたエントリーマシンから、メガドラに入って来てくれることも期待しよう。

50ｍ以上の射程距離をもつロックオン。識別回路があるからチームバトルが可能だ。

ＰＩＣＯはＣＰＵにメガドラと同じ６８０００を搭載し、多彩な機能を持つ本格的な知育教育玩具。

セガ、ソニー、任天堂…

'94年末は次世代ゲーム機が大激突!!

次々に名乗りを上げたハイ・スペックマシンたち

8ビット、そして16ビットと進化してきた家庭用マシンが、新たな次元にステップアップ。来年以降、国内でも姿を現す次世代ハードをまとめて紹介。はたしてどのマシンがイニシアティブを取るのか!?

セガ SATURN(仮)

メガドライブユーザーにとって最も気になる次世代機「SATURN（サターン）」（仮）は、日立、ならびに日本ビクター、ヤマハとの技術提携によって開発中だ。メインCPUに画像処理に優れた日立製32ビットRISCを採用、他にDSPなど計７つのプロセッサが並列・分散処理をすることで64ビット機相当のスペックを持ち、1,677万色のフルカラーに加え、30万ポリゴン／secやテクスチュアマピングといった高度な3DCG表現を可能にしている。ソフト供給はカートリッジと、磁性帯部分に書き込みが可能なCD-ROMが検討されているようだ。

この他、ワイドビジョンへの対応、さらにセガの次期業務用基板とのCPU共有化で、新作を忠実に移植できる点などが他社にはない特徴と言える。

正式発表はまだだが、価格は50,000円以下になる見込みで、１月のCESでは、モックアップの展示があるようだし、６月のおもちゃショーでは試作機の一般公開がありそうだぞ。

10月の時点で予想した次世代機の外観。仕様に関しては現在も最終的な調整が行われているようで、正式なスペック公開や画面写真の公開が待たれる。

同時発売ソフトには、アーケードに登場したばかりの「バーチャファイター」も？

ソニー PS-X(仮)

試作機のデモ画面。自社開発の他、ナムコやコナミなどの有力メーカーも参入を決定した。

「PS-X」（仮）はメインCPUにソニーが開発した32ビットRISC「R3000A」を採用。これに画像処理用、データ伸張用などのプロセッサを132MBのバスでつなぎ、「精度よりもスピードを優先した」（ソニー開発陣）ことで、秒間36万ポリゴンの３ＤＣＧ処理やパッド操作に対してのリアル・レスポンスを実現するという。音源は生音なみのサウンドを再現できる24chのADPCM。'94年末までに、この性能で50,000円以下の価格を予定。セガには手ごわい相手になりそうだ。

パナソニック R・E・A・L

RISCチップ搭載型次世代マシンのトップを切って登場したパナソニック（松下）のR・E・A・L（リアル）。すでにアメリカでは10月から販売を開始、日本でも４月ごろ発売される。このハードはエレクトロニック・アーツ（ＥＡ）やタイム・ワーナー、それに松下などの出資によって設立された３ＤＯ社の提唱する規格に基づいている。特徴は32ビットRISCとグラフィック処理専用チップによる高速３ＤＣＧ処理、倍速CD-ROMドライブの採用、フォトCD対応などだ。

次々に登場する次世代機にも「３ＤＯは進化し続ける」（ホーキンス３ＤＯ社社長）と余裕。

任天堂

シリコン・グラフィックス社との提携によって64ビットRISCマシンを開発中の任天堂。この「プロジェクト・リアリティ」による新ハードはフルカラー画像の高速処理が可能で、価格は25,000円程度という以外詳細は不明だが、'94年11月に試作機発表を予定している。

９月の初心会で次世代機構想を発表した任天堂の山内社長。実現すればかなりのマシンだ。

NEC

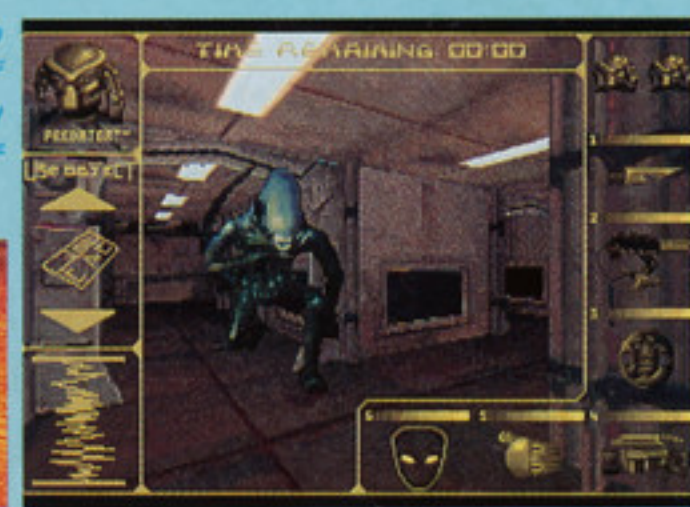
94年末に発売を予定しているNECの次世代機は、同社のオリジナル32ビットRISCチップ「V810」と、ハドソンが開発した画像処理用高速ビデオプロセッサボードを採用。1,677万色の自然画表示や、デジタル画像処理能力を持つ。

レーザーアクティブのOEM機やDuoRで販路の強化を図っている日電HEだが、新ハードには互換性がない。

海外でも新機種が

この他、海外でも新たなハードが登場している。アミガがモトローラ68020を採用した「アミガCD32」をイギリスで発売。またビデオゲームの草分け、アタリも64ビットプロセッサを搭載した「ジャガー」をアメリカで発売する。同梱ソフトが１本付いて、価格は249ドル。'94年のゲーム市場は各社が入り乱れた激しい争いになりそうだ。

アミガが発売したCD32。価格は50,000円程度だが、日本上陸はなさそうだ。

アタリが発売するジャガーとそのゲーム画面。対応ソフトはとりあえず４本発売される。

MEGA-CD PRESS

話題のニューディスクをひと足お先に紹介します

夢見館の物語

祝！'93マルチメディアグランプリ奨励賞

セガ／12月17日発売／7,800円／VRC

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

"視点"を重視し、極限まで現実性を高めた「夢見館の物語」。発売までもうすぐ！ MEGA-CDの未来が見れるぞ。

美しく寂しげに舞う湖水色の蝶
現世を去りし者たちの姿である
もしも生まれ変われるとしたら
貴方なら……どうしますか？

従来のアドベンチャーゲームとは、一線を画している「夢見館の物語」。自分（子供）の視点で物を見て、音や声もすべて自分の耳で確認する。加えて、ＣＧで描かれたリアルな映像。あたかも、自分がモニターの中に入り込み、その不思議な館内を探索しているような気分になる。このゲームは、そんな仮想現実の世界を我々に楽しませてくれる作品なのだ。

今回はいよいよ館内の雰囲気を紹介するが、しょせん、実際に見なければ、このゲームの凄さはわからないだろう。よって、最後に確認するのは各々の眼であることを忘れずに…。

STORY

ある満月の晩……兄妹は、不思議な蝶に出会った。その姿に魅せられた妹は、蝶に誘われるがまま、夜の森の中へと消えてしまった。そして兄もまた、妹の後を追った。しばらくして、少年の目に映った物は……。月の光を浴びて浮かび上がった見知らぬ館であった。"光る蝶が舞う夜。悪魔が人を蝶の姿に変えてしまう"月夜の晩にまつわる伝説を少年は思い出した。

もしかすると妹はこの館に……？ ／……まさか蝶に!?

そして、少年の姿は
夢見館の中へと吸い込まれていくのであった……

操作はこれだけ！

メインは十字キー。ボタンはほとんど使用しない。SIMPLE IS BEST とはまさにこのこと。

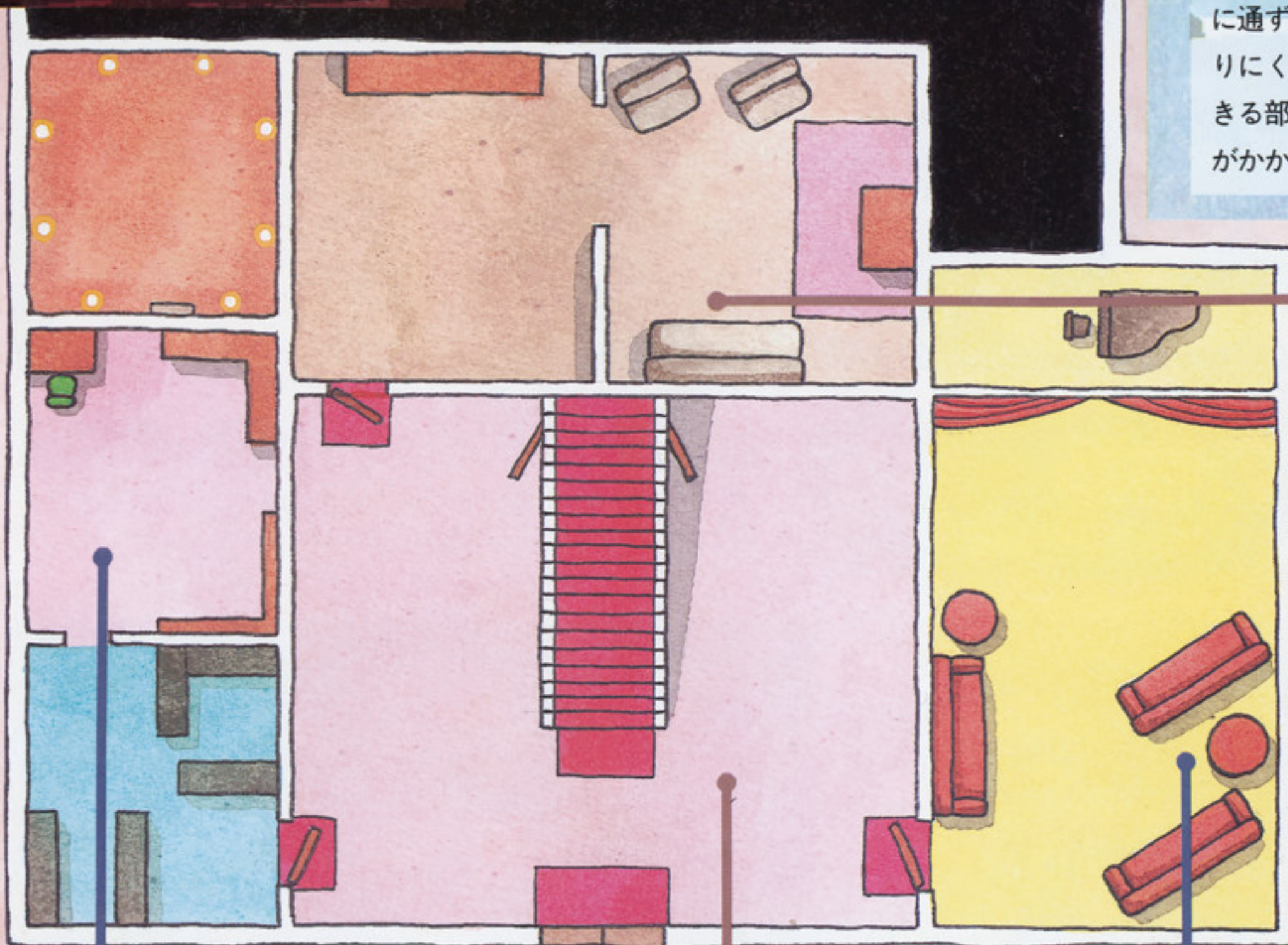
移動 十字キーの上で、進行方向に移動。左右、下でそれぞれ進行方向の向きを変える。

調査 調べたい位置で十字キーの上を押す。アイテム取得も同時に行う。

使用 Aボタンでアイテム選択。Bボタンでキャンセル。Cボタンでアイテム使用だ。

1F

ゲームは中央にあるホールよりスタートする。ホールには2階へ上がる階段のほか、各部屋に通ずる扉がある。また、マップ上ではわかりにくいが、階段の下には小さな通り抜けできる部屋もある。なお、部屋の扉の中には鍵がかかっているものもあるぞ。

談話室

木目調の造りが、部屋に訪れた者に安堵感を与えてくれる。入口の正面には戸棚、部屋の奥には洋酒の置いてあるサイドテーブルや、今は使われていないのか火の気のない暖炉などがある。

書斎・標本室

蝶の標本と書物が置かれている部屋。この部屋にいる蝶は初老の男性で、蝶に取りつかれた人間嫌いのコレクターのようだ。この場所へは、ある特別な方法で来ることになる。

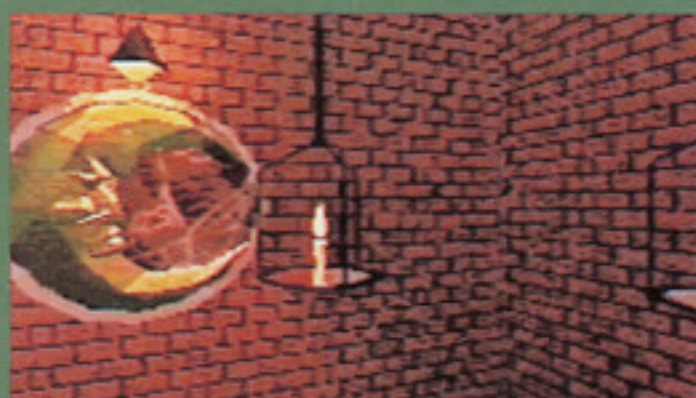
ホール

玄関に通じている、館の中心的スペース。階段近くのハンガーには、妹の帽子が掛けられている。また、階段脇に大時計があり、自分のいる位置により、カチコチの音量が変化していく。

音楽室

上品さが漂う部屋。室内にはフルートや数枚の楽譜、肖像画などがある。また部屋の奥にある小ステージには、グランドピアノが置かれている。ここにいる蝶はやさしい女性の蝶だ。

そして……

上で紹介した以外にも、謎に包まれた場所はまだまだある。それらの一部をここで紹介しよう。ここに登場する場所は、どれも物語の核心に迫る、重要なポイントだ。

数本の蝋燭が怪しい炎を揺らす、窓も扉もない部屋。ここはいったい、何の部屋なのだろう？

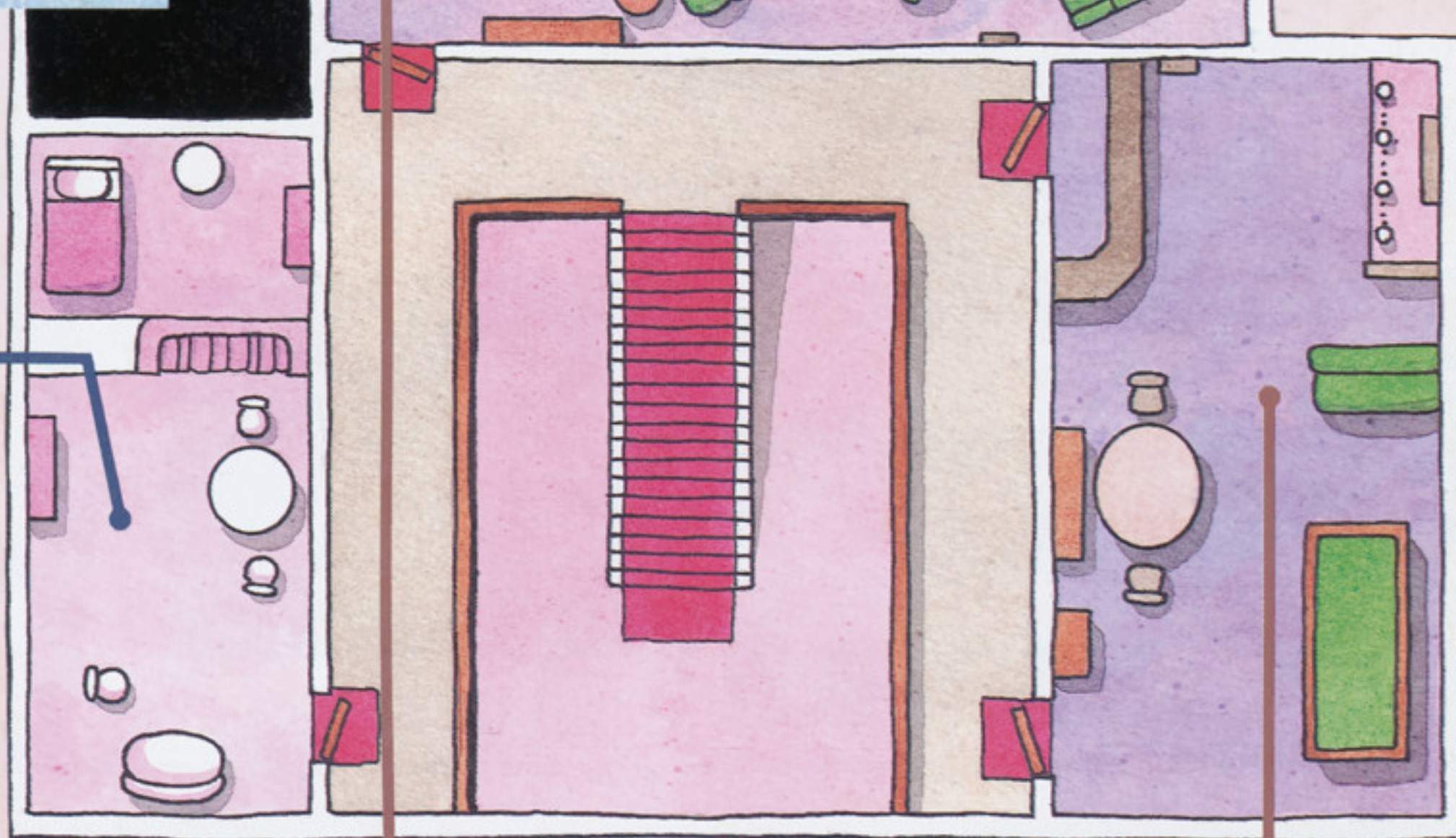
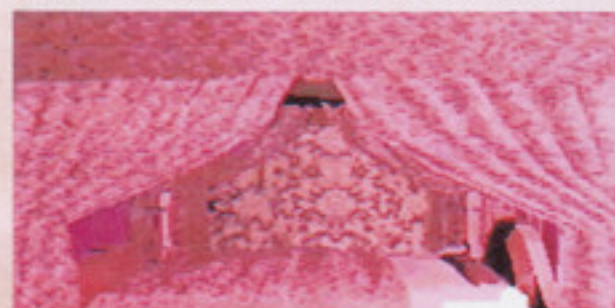
地下へ通じる階段。階段の脇には歯車がある。何の動力源なのだろう？　そして地下には何が？

通路の奥に座っている、不気味な人形。今にも動き出し、主人公を襲いそうだが……

2F

ホールから吹抜けになっているが、構造的には1階とさほど変わりはない。部屋数は3つで、他には部屋と部屋をつなぐ廊下があるのみだ。廊下には手摺(てすり)が設けられており、手摺越しに下を覗(のぞ)くのも面白いだろう。また、この階にも鍵のかかっている部屋がある。

少女の寝室

ピンクと白を基調とした、甘い砂糖菓子のような部屋。テーブルにはお茶の用意がされており、部屋の奥には寝室がある。この部屋の蝶は、ちょっと小悪魔的な感じのする、明るい蝶だ。

画家の部屋

他の部屋に比べ、わりと簡素な造りの部屋。部屋の中には数脚のソファーやイーゼルなどが置かれている。この部屋には親切な青年の蝶がいて、主人公に助言を与えてくれる。また人間だった頃、主に絵の勉強をしていたらしく、壁や机の周りには数点の風景画が飾られている。ただし、1点だけ抽象画らしきものが飾られているのが興味深い。

イーゼルには描きかけと思われる絵が。彼はどうして蝶になる道を選んだのだろう？

何かをあざ笑っているかのような、奇妙な絵画。これは誰が描いたのであろう？

遊戯室

ビリヤードやダーツ、テーブルの上ではポーカーなどが楽しめるようになっており、部屋の奥にはホームバーらしきものもある。この部屋にいる蝶は、年配の女性。少々口は悪いが、少年を温かく見守ってくれているようだ。また、この部屋にはゲーム進行のヒントを教えてくれる何かがあるので、迷ったらここへ来るようにしよう。

ライティングされている額縁。何か特別な意味でもあるのであろうか？

ダーツには何本かの矢が刺さっている。何か規則的に並んでいるように見えるが…。

この扉の向こうには何が待っているのだろう？主人公の捜し求める妹か？　それとも……？

キレイな花がいくつかの花瓶に飾られている。蝶の姿は見えない。この部屋は誰の部屋なのだろう？

中央に台のようなものが見える。そしてそれを取り囲むようにして水が溢れ出している。

足元に石の柱らしきものが建ち並ぶ不可思議な場所。確実にこの世の次元とは違う場所のようだ。

AX101
時代はバーチャルゥッ！

セガ／3月発売予定／価格未定／VRC

完成度ゲージ 60%　1人プレイのみ

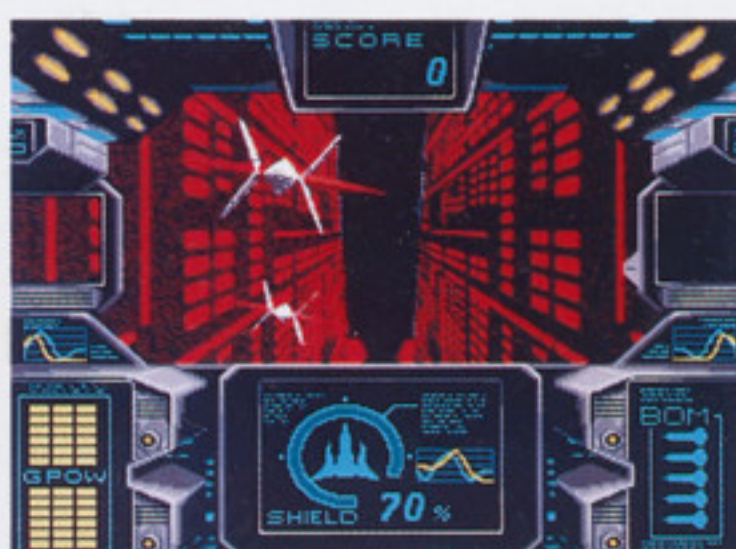
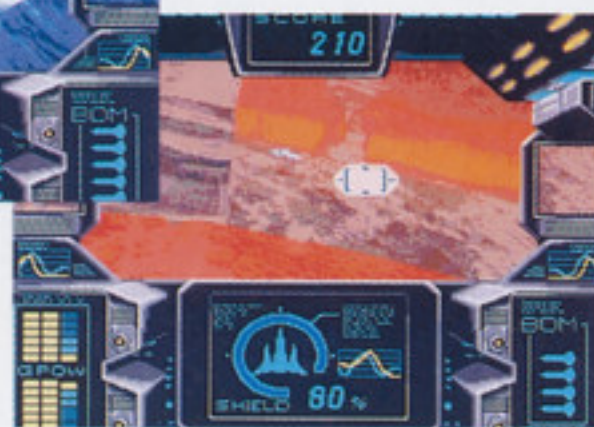
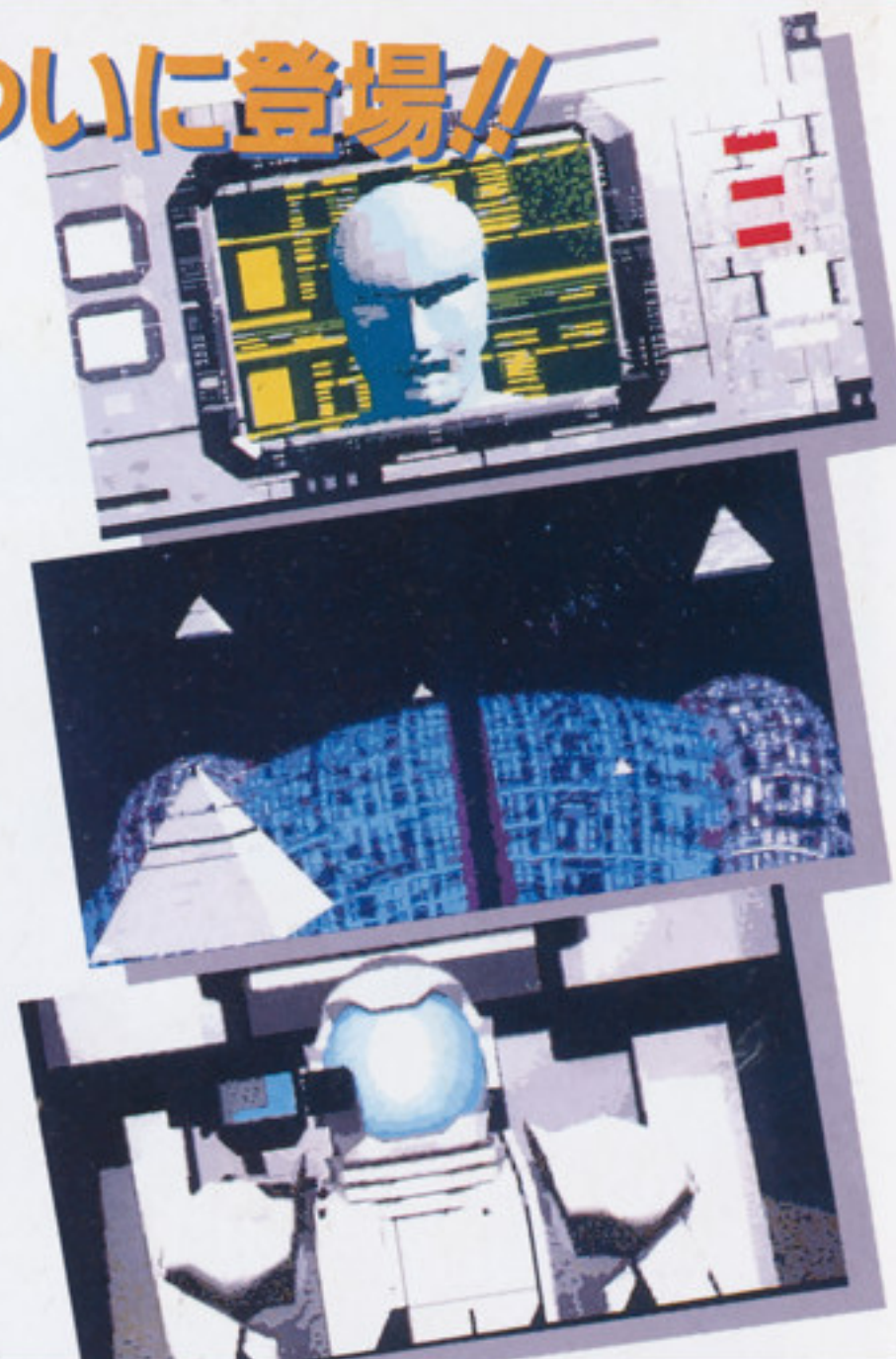
ゲーム内容もグラフィックも大充実の3Dシューティング。CGオタクなら、絶対にチェックしておきたい。

インタラクティブ3Dシューティング、ついに登場!!

最新の3D技術を駆使した3Dシューティングが、MEGA-CDに登場／　戦闘機のコックピットから、という設定の視点は、臨場感バッチリなのだ。また、ゲーム画面のみならず、ビジュアルシーンにもかなりの比重が置かれている点も注目。バリバリにモーフィングするアニメーションは、圧巻なのだ。

タイトルの「AX101」というのは、宇宙生命体プリズムからもらう最終兵器の名前のこと。キミは自機に乗りこんで、ゲルザ星人という機械生命体の地球侵攻を食い止めるのが、ゲームの目的だ。宇宙をはじめ、雪原や火星のような惑星など、さまざまなステージがキミの挑戦を待っているぞ。

切り立った雪壁の中を進む。自機は自機操縦だからぶつかる心配はないのだ。

方向キーで照準を動かして、敵戦闘機を狙え／　火星のような惑星での戦いだ。

スターウォーズのような感覚のグラフィック。コックピットからの視点が新鮮なのだ。

ロードス島戦記
人気テーブルトークをMEGA-CDで

セガ／3月発売予定／価格未定／RPG

完成度ゲージ 30%　1人プレイのみ

待望のゲーム画面がついに公開／　ロードス島フリークをうならせる、高度なグラフィックに注目してほしい。

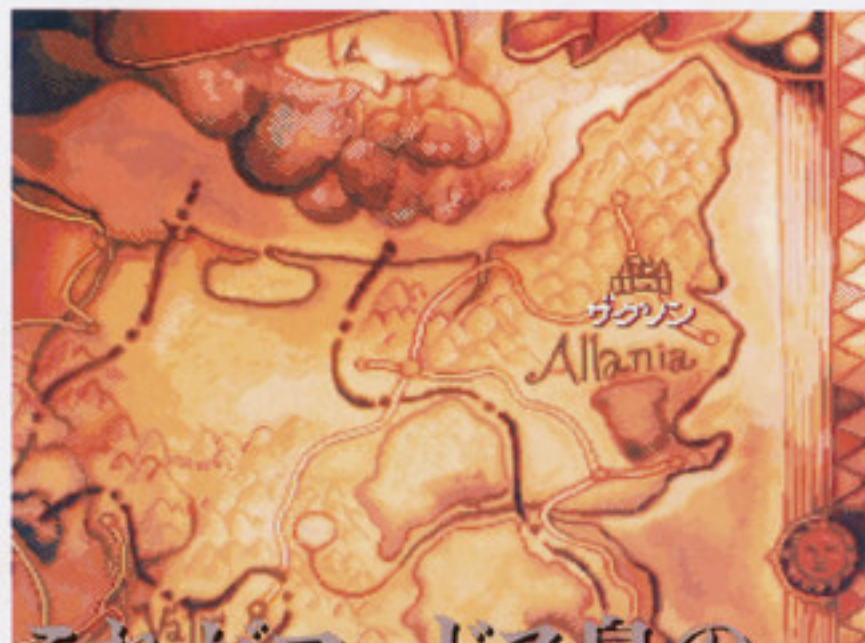
期待の人気RPG、ゲーム画面初公開

雑誌「コンプティーク」に連載されていた人気テーブルトークのMEGA-CD版の続報だ。今月は、なんとゲーム画面を初公開／

MEGA-CD版「ロードス島戦記」のジャンルはRPGとなっているけれど、ゲーム画面を見るかぎり、シミュレーション色が色濃く打ち出されているようだ。

また、街の全景を見渡すグラフィックが羊皮紙のように描かれていたり、ワールドマップがセピア調に統一されているあたり、ワザアリ、という感じがするね。

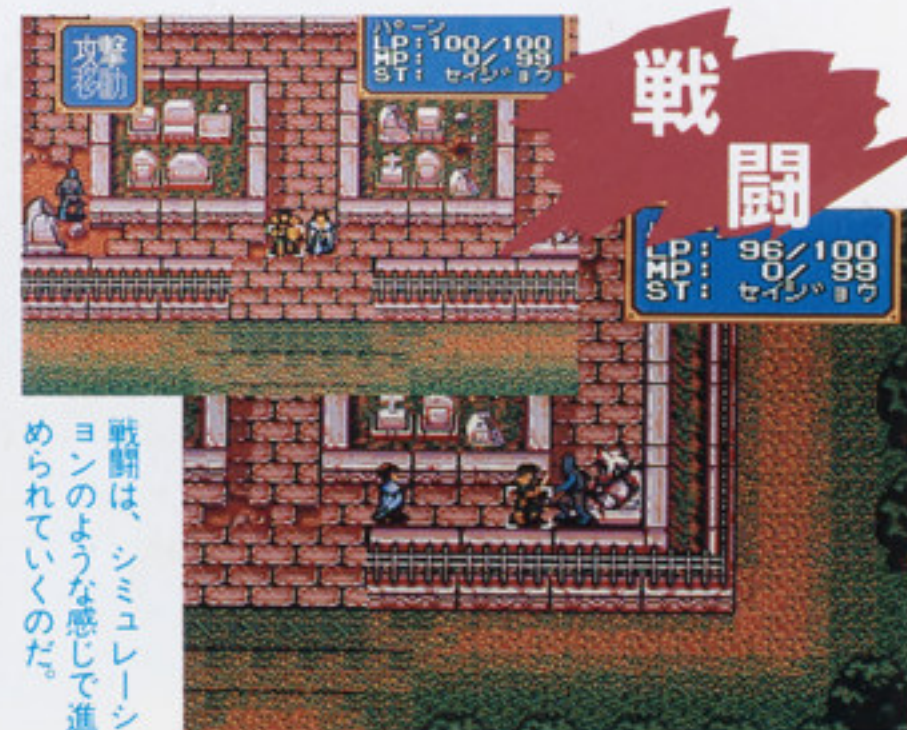
もちろん、オープニングやイベント時の美しいアニメーションはCDならでは。千葉麗子ちゃんが声優として参加するから、麗子ファンにとっても期待の1本となるはずだ。

オープニングのビジュアル。アニメーションしまくり、というわけではないけれど、なかなかいい雰囲気なのだ。

これがロードス島のワールドマップだ!!

街の中

ちょっと休んで行こう
LP・MP回復

街の中では、情報収集などができる。休息をとることもできるぞ。

戦闘

戦闘は、シミュレーションのような感じで進められていくのだ。

いしいひさいちの大政界

神様の命令じゃ断れませんねえ

セガ／1月28日発売／7,800円／SLG

完成度ゲージ 80% 1人プレイのみ

政治改革法案がまとまるにつれ、このゲームも完成に近づいてきた。今回は第1部・陣笠編の導入部を紹介しちゃおう。

その日、神様からのお告げにより政界に入る若者がひとり……

私は神です 汝よ 其方に天命を使わす 国田会一郎という男を補い、志を育て、国の長とさせよ されば道は開かれんね、随年でしょ

聞いてないよ〜！

ある日、私がMEGA-CDのスイッチを入れると、神のお告げが聞こえてきた。「あなたは1万人目のラッキーナイスマンに選ばれました！ 輪廻が5つも飛んじゃうなど、死後の人生がバラ色になる特典がいっぱいです！ でも、特典を受けるためには、ある義務を果してもらわないと。それは、実業家の国田会一郎さんを、このイッポン国の総理大臣にすることです」

かつてイエス様やヒットラーにも課せられたという〝義務〟が、単なるいちゲーマーである私の身に突然降り掛かってきた。私はなんとか国田会一郎なる人物を捜し出し、その大先輩である徳川老人に指南を受けながら、政治家の秘書としての一歩を踏み出すことになったのだった……。

国田会一郎

二人で、このイッポン国の政治を立て直すんだ。いっしょに闘ってくれるね。

イッポン国舟造地区の実業家。総理を目指し、政治活動を始める。

徳川老人

国田の大先輩。政治活動のイロハを手取り足取り教えてくれる老人。

キミたち二人は国会議員を目指しておるワケだから、選挙出馬にあたり、知事には就いてなければな。

第1部・陣笠編〜実業家を国会議員に押し上げろ〜

徳川老人が言うことには、総理になるには国会議員にならなければならない、そして国会議員になるには、まず県知事にならなければならないとのこと。私はこの第1部・陣笠編で、単なる実業家の国田を県知事にまで押し上げなければならない。

県知事になるとひとくちに言ってもたいへんだ。まずは村長、そして市議、市長、県議と、たくさんのステップを踏まなければならない。手始めに村長になるといっても、人脈も資金も経験もさほどない実業家の国田が、選挙に当選する見込みもない。

人脈を広げるためには、地域での政治活動を進めていくしかないだろう。そこで私はテレビを視聴し、この地区で問題になっていることをいろいろと調べた。この問題をひとつひとつ解決していくのが当面の目的だ。いずれの問題も切迫したものだし、選挙も近づいているし、のんびりしてはいられないぞ！

陣笠編 〜国会への道〜

政治活動いよいよスタート！

まずテレビを見る

テレビを見ると、その地区で持ち上がっている問題がいろいろとわかる。どの問題も、一定の期間までに解決しなければならない。

「ニュースの時間です。給食用の粉ミルクが不足して問題になっています。

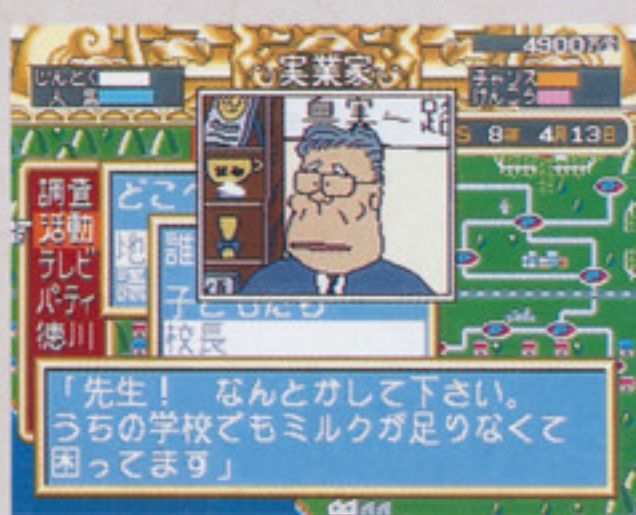
地元球団を強化するために、大型新人を獲得しよう、なんて活動もある。

村への新幹線の誘致は、もっとも政治活動らしいトピックのひとつだ。

そして動き回る

活動内容を決めたら、まずは興信所や探偵事務所に『調査』を依頼する。この問題は誰に働きかければいいのかなどがわかってくる。

「調査員が現在いそがしいので、これ以上の調査はとうぶんできないそうだ。」

調査が終わったら、関係各位を訪ね歩いて『活動』開始だ。よく調査しておかないと、せっかくの活動もカラブリに終わってしまう。

「先生！ なんとかして下さい。うちの学校でもミルクが足りなくて困ってます」

たまには息を抜く

稼げ政治資金

活動中に徳川老人を訪ねると、ヒントを与えてくれるだけでなく、富くじも引かせてくれる。当たれば政治資金がガッポリだ！

1等 568‥2000万金
2等 ××53‥500万金
3等 ××3‥100万金

イベントだ！

ひとつコマンドを入力するたびに1日進み、日にちがたつと突発的なイベントも起こることがある。予測がつかないだけに面白い。

八十八夜のお祝い大宴会を開いた。人脈のきずなが強まり人気が1上がった。宴会費が2万金かかった。

マイクロコズム
体の中って…何かキレイ！

ビクターエンタテイメント／1月発売予定／8,800円／SHT

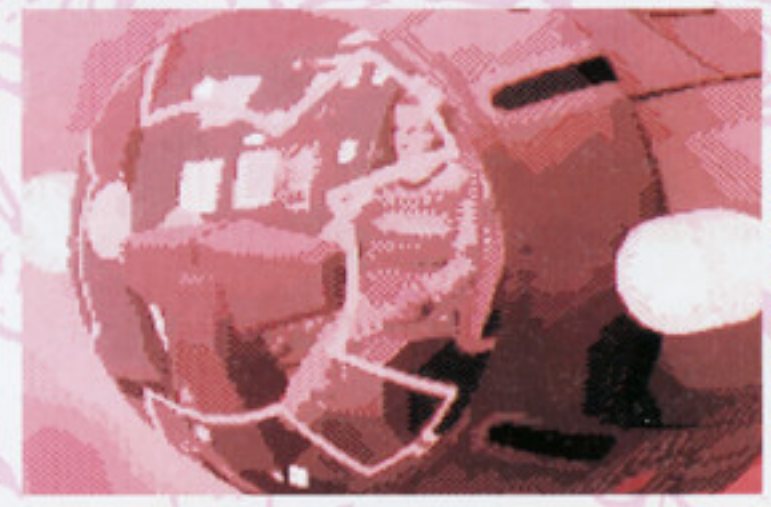
完成度ゲージ 80%　1人プレイのみ

あの、のっぺりした社長とは思えないほど、人間の体内ってキレイ。社長も意外と節制しているのかもしれないけどね。

ステージ1をちゃんと紹介しますね

前号から本格的に紹介し始めたこのゲーム。前回はストーリーとその構成、ビジュアルを中心に公開したけど、今回はステージ1を中心に、今まで見せられなかったウネウネモグモグの敵や、ステージ後のビジュアルをちょいっとお見せするぞ。社長の体に入ることになった社員くんの心境を察してくれ。

GOGO体内へ…

敵社アクシオンの魔の手にかかったサイバーテック社社長。その内部へ。

これが自機。ステージによっては乗り換えることもあるらしいが。

血管の中は不思議な敵でいっぱいなのだ

ステージ1は、腕の静脈。有人ナノマシンに乗り込んだ社員は、病原体や敵ナノマシンを破壊しながら進んでゆく。パソコン版では、敵を多く撃ちもらしたり、ムダなショットをしたりすると社長の体に支障をきたし、それだけでゲームオーバーだった。だが、このメガドラ版ではその制約がなくなり、純粋にシューティングとして楽しめるようになったのだ。実際プレイしていても、全部撃ち壊すのは不可能に近い。これはうれしい配慮だね。

ウネ

この動きは本当になめらかだ

らせん状の細菌が背後から来たぞ。

ウネ

ウネ

今度はセロリのような細菌が登場した。

羽ばたくように通りすぎて行くのだ

ヒラヒラ

静脈内壁に張りつく細菌。粘質性の固定細菌のようだ。こんなのが君の身体にいたら……

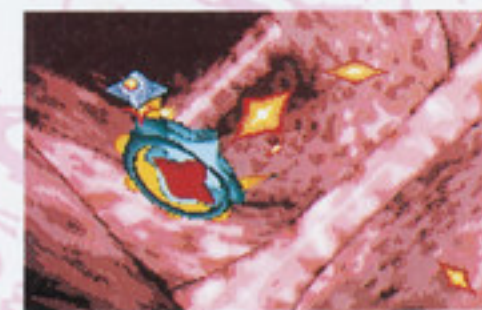
ピラ〜

敵は、ビビットな配色が多い。それだけ毒々しいということか。こいつもピラピラ動く

メカなヤツもいる

細菌の他にも、一目で人工的な敵とわかるヤツも登場。こいつらが悪さをしているのだ。

ミサイルかよ!!

静脈内でミサイルを撃つ。なんとも理解不可能な攻撃。あぶない！

甲虫形だが、これもナノマシンの一種だ。破壊。

突起物がズガンとせり出してくる。チクチクと痛そうな攻撃。やめて。

BOSS デストロイ・ザ・コア

ボスは、リング状に展開されたナノマシンだった。前回でも紹介したけど、コイツの攻撃は激しい。しかも、弱点のコアがパイプを上を動くのだ。強いぞ。

ホーミングミサイルを乱射してくる。速いぞ！

コアを狙うと、防御のためプラズマが放電されるぞ。

この先は……

ボスを倒した先にあるこの物体。ステーションだ。

どうやら自機を修理する施設のようだ。停泊した。

施設の通路内。この先には、一体何が！ てことで。

この先は次号で！ご期待

マイクロアニメ 走馬燈社員くん

…… → ？ → あっ → 死ぬな → オレ → …… → 遠い目

ダンジョン・マスター2 スカルキープ
イナズマに当たって一発死とな……

ビクターエンタテインメント／3月発売予定／8,800円／RPG

完成度ゲージ 80%　1人プレイのみ

腹が減ったりのどが渇いた時は、人間も動物だってことを認識させられる。あんなモンスターを食ってしまうんだもの。

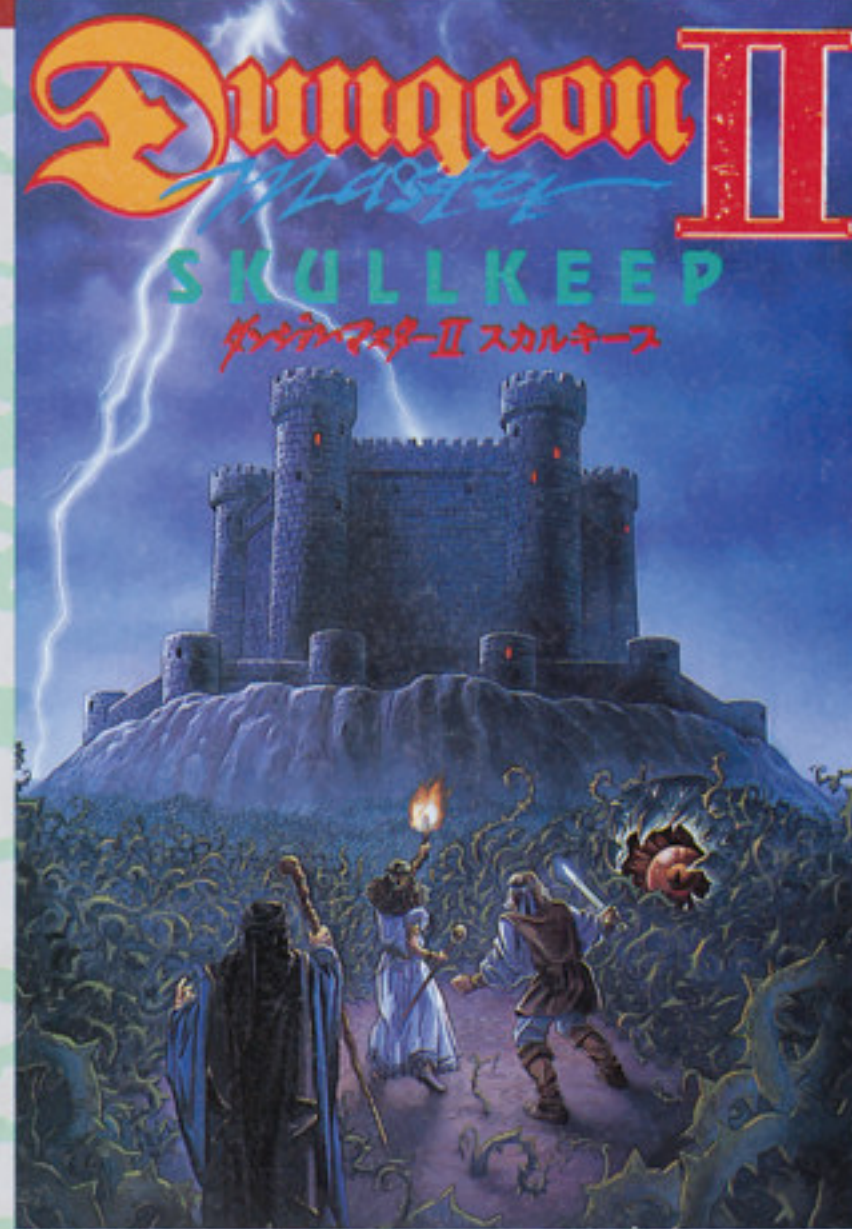
いつも時間は流れている。ゆっくり寝ているヒマはないぞ！

「ダンジョン・マスター」シリーズは、寝ている間でもモンスターに襲われたり、閉まる扉に挟まれてモンスターが死んでしまうなど、あらゆる状況においてリアルタイムな感覚を実現した3DRPGとして有名だ。

その「ダンジョン・マスター」の最新作がメガドライブにも登場することになった。今回の目的はサブタイトルにもついている〝スカルキープ城〟の中にある、壊れたマシンを修理しに行くこと。すべての部品を修理した時に真の敵への道が開かれるということになっている。城内を含めたダンジョンは前作よりも若干小さくなったとはいえ、屋外もあるし、そのぶん内容を凝縮しているので、遊びごたえのほうはさらにアップしているといえる。ゲームの新たな特徴のほうは前号で紹介したので、今回はゲームの基本的なポイントをおさえて紹介していこう。

火のない暖炉があった。ここでファイアーボールを使うと、火をつけることができるぞ。なんか暖かそうだね。

ダンジョンの入口にはロマンを感じずにはいられないのが人間というものデース。さあ、冒険へと旅立ちまショウ。

戦ったり歩いたりすると腹が減る。食料か水がなくなってしまうと死ぬから、しっかり補給しないとダメだよお。

ダンジョンがメインだけど、地上だってあるのだ!!

「ダンジョン・マスター」というタイトルが示しているように、フィールドのほとんどはダンジョンになっている。しかし、今回はいちおう地上（空の見える場所）もある。といっても、外は嵐のためあまりすがすがしい気分ではない。さらに落雷が直撃したら即ゲームオーバーということもある。なんともはや。

テーブルの向こうに怪しい絵が…

テーブルの向こうにある絵を調べたいけどテーブルが邪魔で調べられない。どうする？

これはWhat？ 石ウスかしら…

壁に流れる水の近くにある石ウスのようなモノ。これはいったいどんな意味があるのか？

アイテム発見!!

ダンジョン内ではいろいろなアイテムを拾うことができる。怪しいものはとりあえず拾え。

武器発見!!

もちろん武器だって落ちている。まあ、普通はお店に行って買ったり交換してもいいけどね。

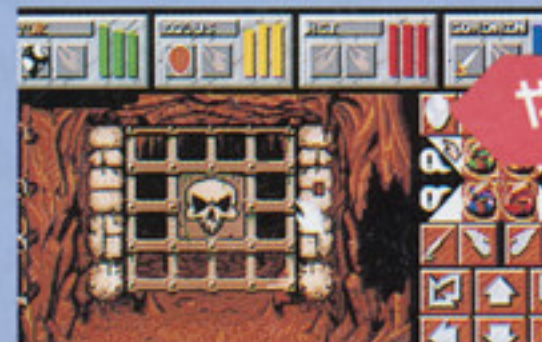
店はカンバンでわかる

武器屋　服屋

扉を開けるにはカギだよね

目の前に閉まった扉があるが、押しても引いても開かない。そこでカギが必要となる。カギはだいたいがダンジョン内に落ちているのだが、扉の近くに落ちているからといって、その扉のカギであるとはいえない。拾ったら試しに開けてみるぐらいのことはやってみよう。

ここもカギ

鍵穴の正面からカギを入れるのは簡単なんだけど、横だと面倒。

やっぱりカギ

カギを開けた後でもボタンを押さないとドアは開かないよ。

腹が減ったらどうする？ モンスターを倒すのさっ!!

普通のＲＰＧであれば、モンスターと戦うのはお金を稼いだり経験値を上げるという目的のためだが、このゲームでは倒したモンスターの肉を食って腹の足しにするという、独特の特徴がある。ただし、すべてのモンスターが食べられるわけではない。倒してみて肉が残れば食べられるというわけだ。

人間の体は70%以上が水だ

モンスターを倒して食料を調達するのと同じくらい大切なのが水の確保。なにせ食料か水のどちらかのグラフが0になってしまうと、死んでしまうからだ。余裕があっても補給できる時には補給しておくのがベターだね。

このような水飲み場を見つけたらカーソルを持っていこう。水の補給ができるはず。ゴクゴクいきましょう。

訓 生き延びるためには殺生も仕方なし

倒す！

まずは敵を倒すことに集中しよう。逆にやられたらシャレにならんっすよ。

拾う！

食べられるモンスターの場合は、写真のように肉塊が残る。それを拾うのだ。

オイシイ!?

ゲットした肉を口にもっていくと、モグモグを食べる。ちゃんと口が動くのだ。

モンスター図鑑❶

序盤にゾロゾロ出現する一番弱いスライム系モンスター。襲いかかってくる姿はかなりコワイが、じつはそんなに強くはない。ちなみにコイツは食えないタイプ。あまり役に立たないな。

地中がモコモコと盛り上がったと思うとドバーッと出現。食虫植物のように触手を伸ばして襲いかかってくる。スピードがないので安心だが、土の中にいる間は攻撃が効かないからね。外にいるよ。

いわゆるコウモリですな。暗いところを飛び回っているので、なかなか発見しにくいし、攻撃がなかなか当たらないかもしれない。よく狙え。倒せば少量だが肉を落していく。ダンジョン内にいるぞ。

イノシシっぽいモンスター。攻撃力はあるし歩行スピードも速いので、こちらの攻撃も結構かわすことが多い。非常にイヤな敵だ。しかし倒せば腹いっぱいになるほど肉を落していくので、倒すべきか？

シンボルの組み合わせで多彩な魔法が使える！

シンボルは4種類だ!!

パワー　エレメント　フォーム　クラス／アライメント

攻撃にしても治癒（ちゆ）にしても、魔法全般に言えるのは4種類のシンボルを組み合わせて作り出すということ。シンボルの組み合わせは必ずしも4つ必要となるわけではなくて、最低2つからだ。もちろん魔法を組み合わせている最中にも時間は流れているから、素早く組み合わせられるようにしておこう。

攻撃

ファイアーボールやサンダーなどは、離れていても敵にダメージを与えられる。敵と魔法の強さのバランスをつかめ。

調合

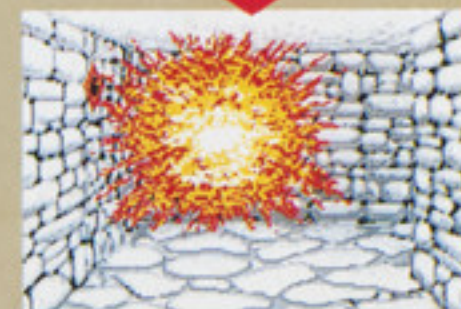
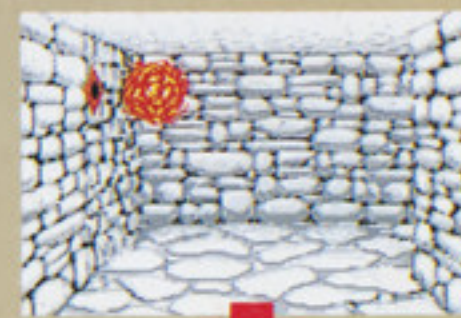
体力回復はカラのフラスコに回復の薬を作り出すもの。パワーは回復の度合いにあたるから、ムダなパワーは使うな!!

その他

そのほかの魔法は暗い場所を明るくしたり、プレイヤーを助けるミニオンを作るなどがある。のちのち紹介していくぞ。

魔法の威力をチェック in ファイヤーボール

最弱　最強

魔法の威力は、最初のシンボル〝パワー〟の選択によって決まる。パワーが大きければ敵に与えるダメージも大きいが、もちろんマナの消費量も大きいわけだから、そのへんのバランスはプレイしながら判断するようにしよう。

オレ・オレ・プレイヤー がんばれミニヨン!!

このゲーム最大のポイントは、プレイヤーを助けるサブキャラ〝ミニヨン〟が登場すること。ミニヨンは魔法で作るもの、特殊な地図を手に入れた後でダンジョンから発見できるものの2種類がある。最初のウチはあまり使わなくてもいいが、後半になると絶対必要。

✡アタック・ミニヨン

文字どおり、敵を攻撃してくれるミニヨンなので、体力が少ない時など代わりに攻撃してもらうといいだろう。魔法で作れるぞ。

✡シールド・ミニヨン

自分のサイドや後ろに置いといて、不意の攻撃に対処するためのミニヨン。余裕があるなら前後左右に置いておきたいところだ。

✡ポーター・ミニヨン

持ち物が多くなった場合など、その場にモノとミニヨンを置き、後で必要になった時に持って来させるという便利なミニヨン。

これがミニヨンの姿。丸くて小さくていかにもミニヨンといった感じだ。フワフワ浮いてるぞ。

アタックミニヨンは出現してすぐに攻撃しに行くので、どこにいったか見失ってしまうかも。

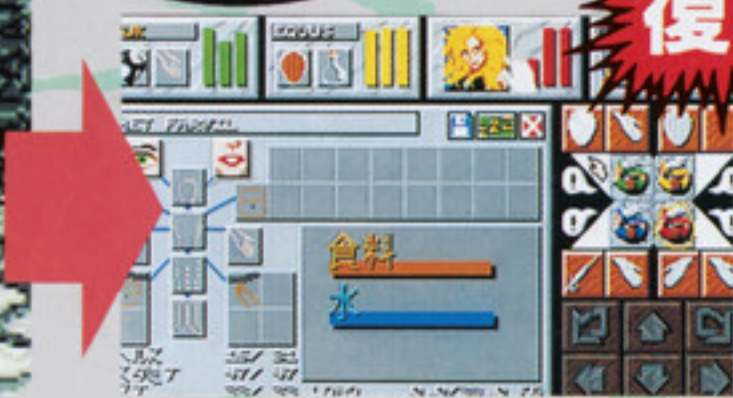
もし仲間が死んでしまった時は……

冒険の途中で、敵の攻撃を食ったり食料がなくなったなどで仲間が死んでしまうことは当然ある。もちろん、残ったメンバーで冒険を続けてもいいが、ここで死んでいるようでは後半さらに辛くなるのは言うまでもない。多少後戻りになっても復活させておいたほうがいいことは明白。方法はとても簡単で、仲間の屍(しかばね)を持って祭壇に置くだけでＯＫだ。

あぁ悲惨なり…

無惨な姿。復活させるためには屍を運ばないとね。

復活

見事に復活。今度は死なないように慎重に行こう。

ダンジョン・マスター2 日本先行発売!!

世界に先駆け、最も早く「ダンジョン・マスター2スカルキープ」が発売される機種が、PC9801シリーズとFM-TOWNSだ。これまでなら、当然IBM-PCやアミガで発売され、その売れ行きを見て日本語対応を考えるだろう。ではなぜ日本先行発売なのか。開発元のＦＴＬのウェイン・ホルダー氏は「これまでのＪＶＣとの提携関係、そして日本での人気の高さを考えて、日本を優先した」と言っている。もちろん英語版も同時開発しているから、出そうと思えば本国発売もすぐにできるだろうが、それだけ日本市場を大切にしているというのはありがたいかぎり。MEGA-CD版も日本先行なのだ。

NEC PC-9801版

見た目とかちょっといい感じがするけど、内容は同じ。スカルキープ城が舞台なのだ。

よりぬき ダンジョンマスオさん

Gilいち

ダンジョン入口

やあマスオくん 今帰りか

あ、お義父さん

盾

どうだね ちょっと一杯

あ、いいスねえ

おでん

さぁ〜て来月は?

来月の紹介予定。来月はマップが出るかどうかはわからないけど、とりあえず順を追って序盤戦の詳(くわ)しい紹介ということになるだろう。断っておくが、予定はあくまでも予定であり、未定ってことでよろしくね。それではジャンケンほい。

写真に特に意味はない。下のバーもまったく意味はない。

サイキック・ディテクティヴ・シリーズ・Vol.4

オルゴール

壮絶.!! 奇談亭の客5人、全員死亡!?

データウエスト／12月10日発売／7,600円／VCS

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

次々と殺害されていく関係者。それにおびえる生存者たち。次なるターゲットは……誰だ!? 恐怖を与えながらゲームは進む。

遺体は身体の一部が欠落しているのだった

最初の犠牲者は元タレントの加茂川だった。目をくり抜かれ、ズタ袋に押し込まれて吊り橋のたもとに結わえられていた。第2の犠牲者は工場を営む山田だった。発電機のタービンに巻き込まれて息絶えていたのだが、顎が引きちぎられていた。

山田の遺体を埋葬するため、外へ出た降矢木・樋渡・加奈子の3人は、鳥の襲撃を避けながら、やっとの思いで館にたどり着いた。奇談亭には静けさが戻ったかのように思えたが、それは平静な静寂ではない。次なる惨劇への暗転でしかなかったのだ。

ほら、開幕のベルのように悲鳴が響く。

加茂川　欠落部　目

元タレント・加茂川の死を皮切りに、変死体が上がっていく。まるでゴミか何かのように……。

山田　欠落部　顎

停電を直すため、地下の発電室に行った途端のできごと。誰一人としてそばにはいないのに。

山田の死体を埋めるため、外へ出ていた3人。鳥の襲撃から逃げ切り、やっとの思いで館についたその時……悲鳴が奇談亭中に響いた。次なる犠牲者は誰？

惨劇の幕はまだ降ろされない……

山田が殺され、残った人間を集めてみると……降矢木と樋渡をのぞき、女性陣しかいない。坂藤の姿が見当たらないのだが。

悲鳴の主は、みどりだった。「部屋に悪魔がいる」と、うわごとのように繰り返す。

坂藤の死を知らせるため、降矢木は全員を居間に集めた。今度は役者が揃っている。

坂藤幸信　死亡

いないと思っていた坂藤は、冷蔵庫の中に隠れていた。彼が生前、入りたいと言っていたところに……。欠落部分、耳。

その夜、加奈子は降矢木に嘘をついていたと話す。

悲鳴の主はみどりだった。何かにおびえているようで、まったく落ち着きがない。彼女の部屋を調べるが、原因は小さなクモだとわかる。まったく人騒がせな。ところが坂藤の姿が見当たらない。部屋で休んでいるのだろうか。だがさきほどの、みどりの悲鳴に驚かないはずはない。寝ていたとしても、飛び起きてしまうほどの声量はあったはずだ。不信に思った降矢木が、樋渡に坂藤の部屋をのぞきに行かせる。ほどなく戻ってきた樋渡は、誰もいないと告げた。そんなはずはないだろう。各自を部屋に帰し、降矢木は坂藤を探し始めた。いない。どこにもいないのだ。地下の発電室へも見に行くが、やはり姿はない。山田の肉片を見た降矢木は気分が悪くなり、キッチンへと吐きに急いだ。……どうしていないのだろう。ふとガラスに映る冷蔵庫が目に止まる。なにやら液体が流れ出している。不信に思った降矢木が冷蔵庫を開けてみると……坂藤だ。坂藤の首が、ゴロりと転がり落ちたのだった。

坂藤の死を告げるため、再び全員を居間に集める。この中に犯人がいるのでは？　とは樋渡。とにかく今夜を乗り切るため、最も信頼できる人間と同室で休むことになった。そして加奈子は降矢木に、嘘をついていたと話す。

菊岡みどり　死亡
残酷にも洗濯機の中から足だけを突き出し、回っていた。欠落部分、鼻

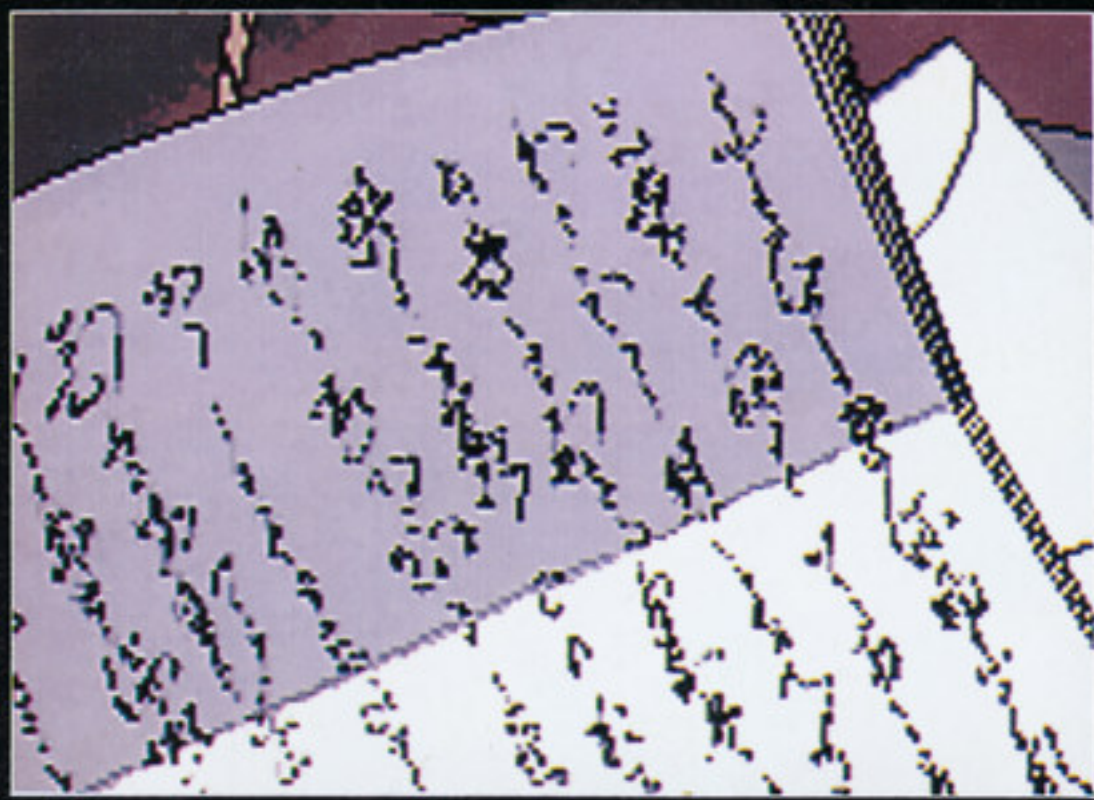
桜沢加奈子　死亡
タンスの中に立ち尽くす彼女は、全身の皮膚を引きはがされ絶命していた

羽柴弘美　死亡
彼女の遺体には、ほかの犠牲者のような欠落部分がない。なぜなのか？

奇談亭の客人全員死亡 そしてストーリーは戦慄の核心に向かう……

3人の犠牲者を生んだ夜が去った。降矢木は、異常なまでのノックの音で目を覚ます。音の主は樋渡だった。「みどりがいない！」夜、みどりと同室だった樋渡は、彼女の姿が見えないことに気がついた。そういえば加奈子も……。2人は屋敷中を探すことにした。と、どこからかモーターの音が。……行ってみると、洗濯機から足が生えていた。みどりである。鼻をもがれたみどりの遺体が、洗濯機につっこまれていたのだ。続いて、ガタンという音の元をたどると弘美が、その先には加奈子までもが変わり果てた姿で見つかった。

にらみ合う降矢木と樋渡。犯人はお前だろう、つかみ合いを始めた。「やめなさい」の声に驚く2人。彼らのケンカを止めたのは、加茂川・山田・坂藤・みどり・加奈子の遺体だった。夢でも見ているのだろうか？

降矢木は意を決し、ついに智名子の深層世界へダイブする。

深層世界で降矢木が見たものは……

「オルゴール」では"親子の愛情"がテーマです

このサイキック・ディテクティヴ・シリーズは、毎回テーマを決めてきました。昨年発売した「ＡＹＡ」は、"人間の老い"ですが、この「オルゴール」では"親子(母と子)の愛情"を描いています。ゲームを進めてもらえればわかるんですが、ゆがんだ愛情なんですね。でも、なんて悲しい愛なんだろう、と。今回もきっと最後に泣いてもらえます。

データウェスト
斉藤康仁

これを盛り上げるため、音楽はかなり重要なカギになっています。タイトルも「オルゴール」ですからね。キャッチのとおり「時空を奏でる二つの旋律」、つまり娘と母のテーマがあって、この2つが絡み合うんです。特に、エンディングの曲は、ぜひ聴いてほしい。

移植作ですし、オリジナルの弱点も補い完成度はより高くなっていますよ。

「MEGA-CD初のDAPSを体験してほしい」 「AYA」5名にプレゼント

昨年発売され、MEGA-CD初のDAPS搭載ソフト「ＡＹＡ」。ぜひ体験してほしいのだが、残念ながらなかなか入手が難しい。そこで、データウエストから「オルゴール」を買った本誌読者5名に特別プレゼントするぞ(欄外参照)。

「ＡＹＡ」プレゼント応募方法■「サイキック・ディテクティヴシリーズ　ＡＹＡ」を抽選で5名に差し上げます。ハガキに「オルゴール」をプレイした感想と、住所・氏名・年齢・職業・電話番号を必ず書き、〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3　ソフトバンク（株）BEEP！メガドライブ編集部「ＡＹＡプレゼント」係まで(締切1/7消印有効)：賞品提供：データウエスト

アルシャーク

ビジュアルシーン満載の中盤以降は……

サンドストーム(ポリドール)／発売中／8,800円／RPG

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

いよいよ発売された、このゲーム。もうプレイしたかな。今回はビジュアルシーン中心に、ダイジェストでお届けするぞ。

とうとうシオンの目覚めが訪れた！

植民船を探し求めてたどり着いた惑星ジューク。この星は町から一歩出ると、ほとんど一面氷の世界。サートスの乗ってきた船はこの星の極点にあるらしい。困難な探索の末、シオン達はとうとう一隻の古びた宇宙船を見つけた。おそるおそる中に入りスイッチを入れてみると……、なんとコンピュータが動きだしたのだ！

コンピュータに促されシオンがパネルに手を触れると。

秘力を与えてほしいとサートスに伝えると…。

「我が遺志を継ぐ者の来訪を歓迎しよう」

棺からすさまじいほどの光の束が放出されたかと思うと、みるみるうちに人型に！

我が棺に手を触れよ、とサートスに促された。

ついに、エネルギーは、彼の頭の中にまではいってきた。

棺に触れた手からサートスの見てきたさまざまな歴史、そして記憶がシオンの体内へと溢れんばかりに流れ込んできた。

シオンの目覚め！

イールとザーテ親子の対立に巻き込まれる

ザーテから実の父であるウルトリアの王イール・コセを殺してくれと頼まれ、サートスの奥義を知るラミュー・コセの情報のためにやむを得ず引き受けたシオン達。ウルトリア王宮に潜入したまではよかったが、王の側近と思われるギーデルという男に捕らえられ、逆にザーテ捕獲を命令される。しかもルシアを捕虜にされてしまった。歯噛み(はが)みする思いで再びザーテの宮殿に戻ったシオン達だが……。

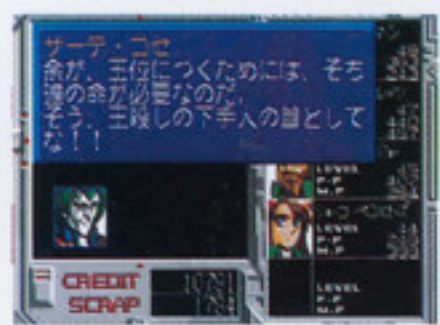
マイクロチップを行き倒れの人から預かったのが運のツキ。

ザーテ・コセ
そこで、是非、余に力を貸してもらいたいのだ。
できることなら、父イール王を討ってもらえぬか。

イール王を殺してくれというけど、実の父じゃないか!?

ウェルタとギーデルの死闘！

しかし……

死闘むなしくルシアを人質にされやむなくザーテを捕らえることに。

だがザーテは、はなからシオン達を殺すつもりだった！

イール・コセ王
ラミューが生きているとはとても思えぬが、その最後の足どりは、惑星ヒュリスに向かったと聞いておる。

イール王にほうびとしてラミューの足どりを教わった。

奥義を手にするには

奥義なくしては秘力は使えん(なんでだ？)というわけで、ラミューの足取りを追って惑星ヒュリスへ。ようやく見つけたラミューの住か。当然生きてはいまいが何か手がかりを、と中に入った。が、200年以上月日が流れているのにラミューは生きていた！　何者だ!?

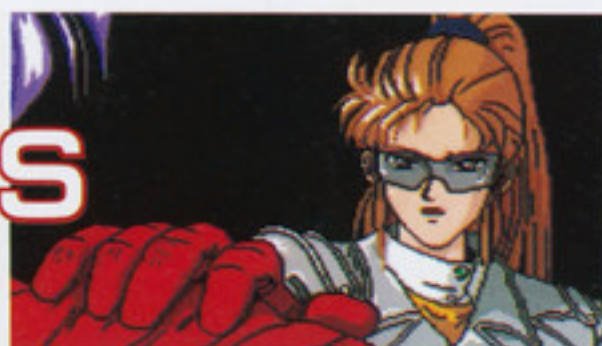
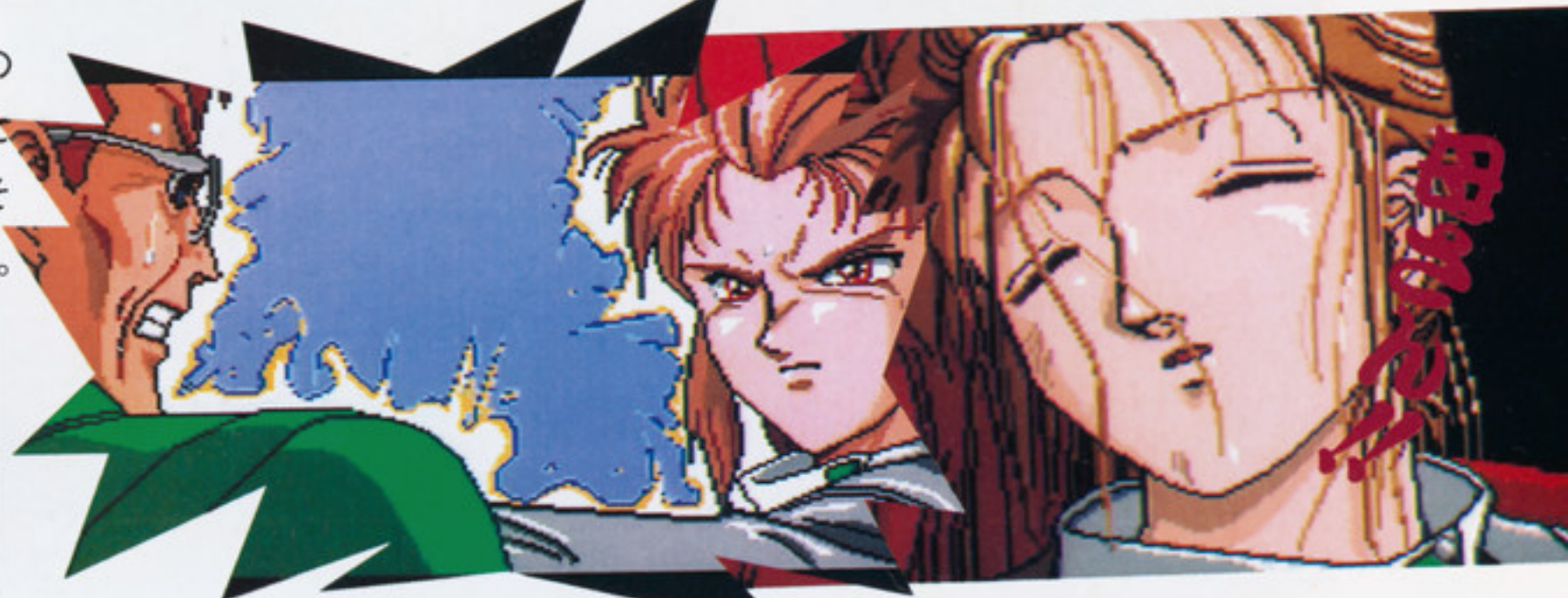
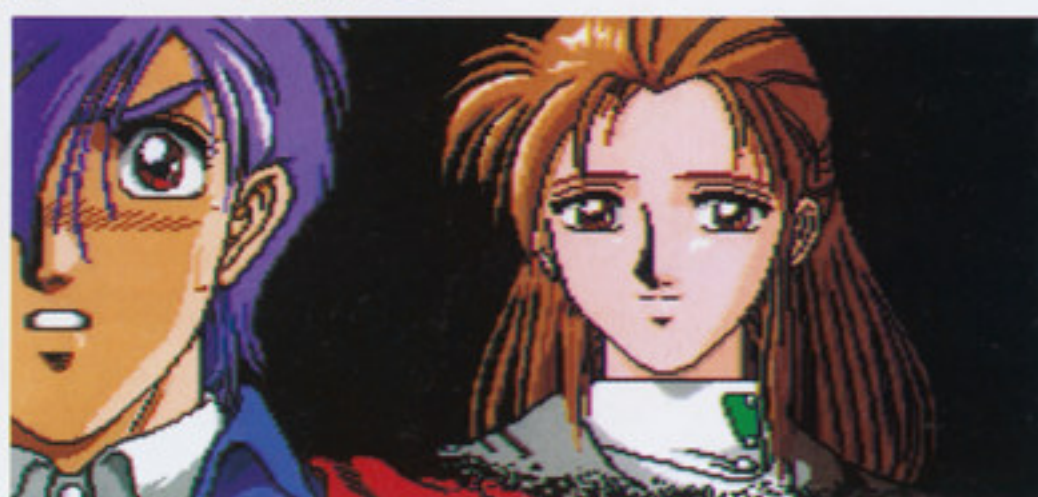
ラミュー
そして、ラルアの肉体として、他の生命体の代わりを果たす肉体を創り出したのじゃ。

マーズ人は融合してしか存在できないラルアによって作り出された種族だった！

ラミュー
師ドラムテの秘力の奥義とは、カーマを肉体に封じ込め、そのまま消す法のことよ。

マーズ人とラルアの歴史を教えられ、奥義を伝授された。これで秘力が使えるぞ。

マモンをカーマと分離させたが、また新たな犠牲が

シオン達はショーコの父マモン博士がいるという惑星ポレダの帝国星軍前線基地へと向かった。基地の奥深くで対峙(たいじ)したマモンとシオン達。ルシアはマモンの中のカーマと一騎討ちを行う！　その結果マモンが正気に戻った代わりにルシアが死んでしまったのだ。

カーマとラルアの一騎討ち！

マモンが正気に戻り本当の意味での父との再会に涙して喜ぶショーコ。しかしシオンは母を亡くした。

私はいつでもそばにいる、と語る母の声が哀しく心に響く。

アスマーン家は呪われているのだろうか……

父が死に母が行方不明というダブルショックを克服して旅を出たシオン。やっとの思いで再会した母はもうすでにラルアの戦士アルシャークになっていて、またショック。しかもその母にもじきに死なれてしまいまたまたショック。さらに2回も父を失うという悲しみに直面。5たびショック!!　これだけ大変なことばかりある一家ってのは数あるRPGの中でもそうそうないような気がする。やはりこの一家は呪われているのか!?

再会した母はラルアに融合されていたうえに、じきに亡くなってしまうし。

死んだはずの父がギーデルだったとわかったその場でまた父は死んじゃうし。

デューク・ギーデルの正体はギド！

ゾリアス軍は惑星2コぐらい簡単に吹き飛ばせるという最終兵器ゲブレス砲を開発！　その最終兵器を壊すためにラッセルガイヤー艦に乗り込んだシオン達。が、ここでまたギーデルもといシオンの父ギド・アスマーンが犠牲となってしまった。たて続けに肉親を失うことになるとは。

せっかくここまで来ながらこれでは破壊できない。

ラストに何が待っている？

肉親を失ったシオンだが悲しんでばかりもいられない。たくさんの強敵との戦い、好敵手との交流。まだまだ旅は続いていく。さあ、敵を壊滅するまでがんばれ！

コイツも、話せばわかるいいヤツだったりする。

ララウェルとの対決。さあ軍配はどっちに上がる？

ウェルダ出生の秘密とは

ウェルダは実はマーズ人とゾリアス人との混血。コールガールだった母は産み落とすとすぐに死亡。そして奇形児として生まれ生命維持装置で生き長らえていたが、16歳の時に彼女は戦闘用の改造人間にされてしまったのだ！　まさに生まれながらの不幸者とは彼女のことだな。

道中父親と再会したが、ウェルダ自身はまったく父とは気づかなかったのも不幸だ。

戦国伝承
妙な敵キャラが好き

サミー／12月28日発売／8,500円／ACT

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

いよいよ発売となるこの作品。今月はおさらいの意味も兼ねて要点をチェックする！ 戦国ファン(!?)もこれなら納得？

戦国伝承 SENGOKU❖DENSYO

NEO・GEOパワー炸裂です

見事な演出が光る時代アクション

この作品、今やゲーム業界の一筋の光明となった、ＮＥＯ・ＧＥＯからの移植作品。基本的には横スクロールの格闘アクションゲームだ。主人公は２人のうちから１人を選ぶことになる。そして、敵を倒すことによって戦士達の魂を解放し、彼らを仲間にすることができる。仲間にできるキャラは、武者、忍者、御犬様の３戦士。このゲームの場合、この３戦士の使い方（敵によってのキャラの相性）がゲーム攻略のポイントとなる。また、このゲーム最大の魅力は、全体に漂う怪しい雰囲気。サウンドも世界感にマッチしていて○。

全体に漂う世界観

キャラクターの勝利とはよく言ったもので、この作品の場合がまさにソレ。登場する妙な敵さん達から、マイキャラ、背景のグラフィック、サウンドと、どこをとっても個性には事欠かない。特に、もともとがＳＮＫの作品だけに、その異常とも思えるグラフィックの描き込みはすでにイッてしまっている。このゲームの世界観にマッチしたサウンドもまたしかりだ。ちなみにスーファミ版は、移植とは考えないでほしい。

2人と一匹のカプセル戦士たち

❖武者

❖忍者

❖御犬様

パワーアップは多種多彩

このゲーム、キャラクターの多さに比例してパワーアップも多彩。特に忍者のミゼット状態には要注目だ。

主人公のパワーアップ状態。光線です。

なんだか豪快な鎧武者の一撃。

このゲームのハイライトだが、強くない。

犬までも、流行の波動光線を撃つ。

喋るボスキャラ達

ボスキャラ達は登場するごとに喋ってくれたりもする。死んで逝くときにも断末魔の叫びを残してこの世を去る。

声優（ＳＮＫの社員!?）の台詞もオリジナルどおりです。

バトルファンタジー
ファンタジックな本格格闘ゲーム

マイクロネット／発売日未定／価格未定／ACT

完成度ゲージ 80% 2人対戦プレイあり

マイクロネットの、異色格闘アクションの第３弾がいよいよ登場！ 編集部でも異様な盛り上がりを見せているぞ。

本格格闘ゲームを剣と魔法の世界で!!

マニアックな設定の異色格闘ゲームでメガドラユーザーを魅了したマイクロネットが、またまた格闘ゲームに新しい提案を投げかけた。今回の「バトルファンタジー」は、タイトルどおり、従来の作品の「未来世界とロボット」という世界観とは180度方向を異にする、ファンタジーワールドが舞台になっている。

平和な世界にしのびよる魔の手を食い止める、というストーリーもいかにもファンタジーだ。

平和な世界に

魔の手が……

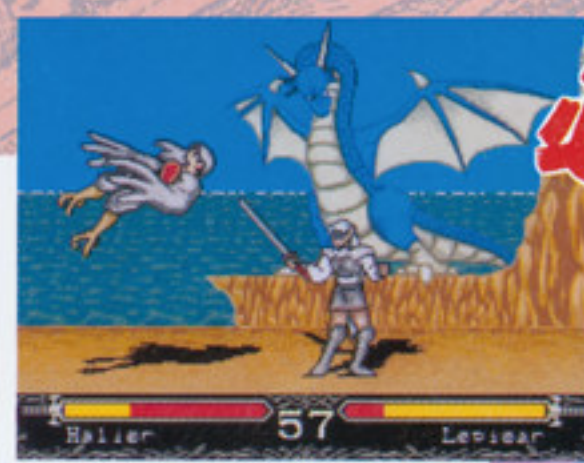
いわゆる「ストII」タイプの格闘ゲームだ。肉声を取り込んだボイスは、CDならでは。

遊びかた闘いかたは十人十色で

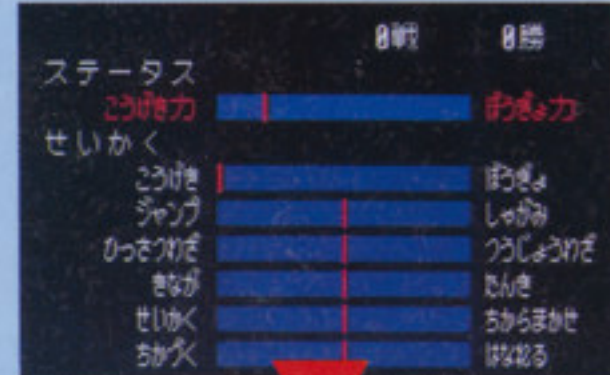
対戦だけではつまらない！ そんなワガママなユーザーの期待にこたえて、ゲームモードは４つ（うち１つはマニュアルモード）用意されている。

肝心の対戦も、２Ｐプレイ・対ＣＰＵ戦ともに充実しているから、安心してくれ。また、ひと工夫ある観戦モードも見逃せないデキだ。

総勢10名のキャラクターから、マイキャラを決定しよう。

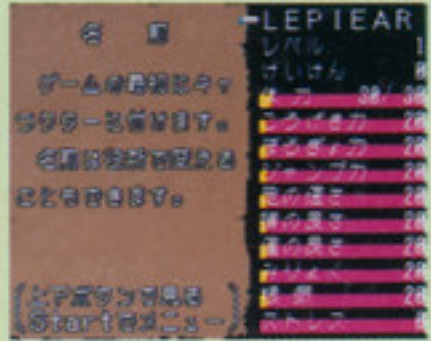
必殺技!!

特殊なコマンドを入力すると、キャラクターごとに違った「必殺技」を使うことができる。いつでも技を出せるように練習しておこう。

オートバトルモード

コンピュータどうしの対戦を観戦するモード。キャラクターの行動パターンや性格の傾向などを、プレイヤーが自由に設定することができる。カスタマイズしたキャラクターは、バックアップカートリッジに登録しておくことができるのだ。

キャラクターをカスタマイズ

マニュアルモード

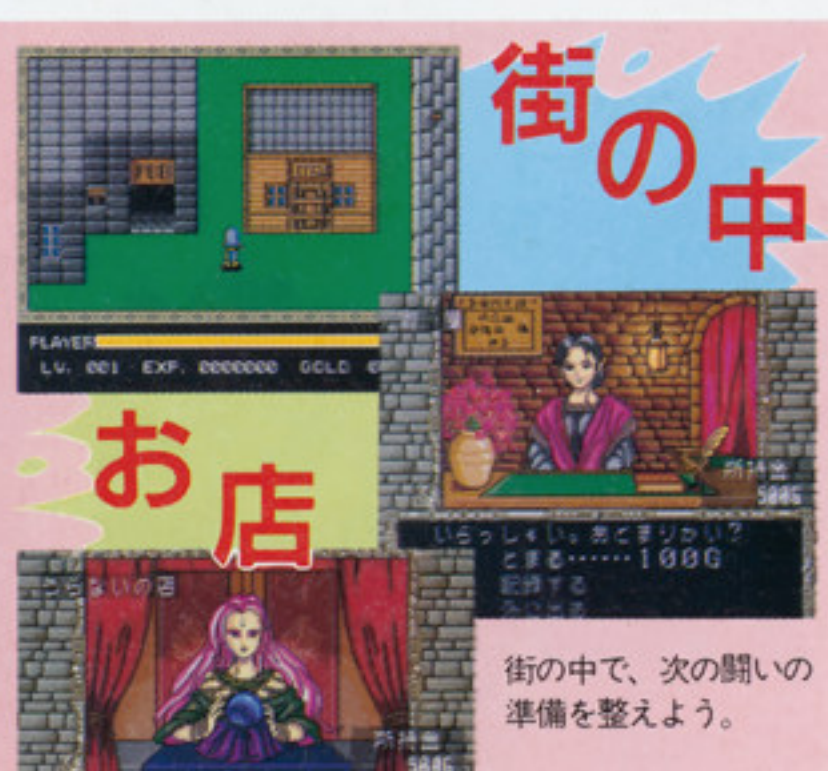
操作方法や、成長させるモードをくわしく知りたいときには、マニュアルモードでお勉強。親切設計がウレシイね。

すべてのモードの操作と用語が確認できるのだ。

成長させるモード

せっかくのファンタジー格闘ゲームなんだから、ストーリーも楽しみたい……そんなユーザーの期待に応えてくれるのが、ＲＰＧ風の「成長させるモード」なのだ。

闘いを積んでいくことによって、キャラクターの基本性能がアップしていくから、多少アクションが苦手でも大丈夫。テクニックの不足は、経験と努力で補おう。

BATTLE!

マップの要所には、対戦相手がキミを待っている。キャラクターごとに違ったストーリーを楽しむことができるマルチストーリーだ。

街の中

お店

街の中で、次の闘いの準備を整えよう。

真・女神転生
これは一種の宗教戦争!!

シムス／2月18日発売予定／7,800円／RPG

完成度ゲージ 65% 1人プレイのみ

MDオリジナルのオープニングを加え、新たなファンとマニアを獲得しそうな「真・女神転生」。冬にやるにはもってこい!?

新宿までのイベントをドカーンと紹介するぞ!!

毎回お知らせしている「真・女神転生」。悪魔を仲間して一緒に戦えたり、悪魔どうしを合体させて新しい悪魔を作ったりと、他のゲームには見られない要素をたっぷり盛り込んだ人気ソフトなので、注目している人も多いと思う。

そこで今回は、完成が近づいたこのゲームのシナリオを解説することにしよう。ゲームは主人公の住む吉祥寺の街からスタートする。今回はその序盤である、吉祥寺から新宿までのイベントを紹介するぞ。スーファミ版で遊んだことがある人は、どう変わっているか見るのもいいかもね。

オープニングデモは、スーファミ版から大きく変更が加えられている。

'EL ELOHIM ELOHO ELOHIM SEBAOTH'
'ELION EIECH ADIER EIECH ADONAI'
'JAH SADAI TETRAGRAMMATON SADAI'
'AGIOS O THEOS ISCHIROS ATHANATON'
'AGLA AMEN'

さすがはCDバージョン。ナレーションまで入っているという凝りよう。

謎めいた夢……何を予告しているのだろうか!?

クネクネした壁でキツい色彩のダンジョン。なにげなく歩いていると、突然顔のついた壁が行く手をさえぎる。ここでおなじみの、名前やステータスの設定画面となる。さらにこの後、仲間となるロウヒーロー、カオスヒーローと出会い、名前などを設定する。

その後、泉で水浴びをしている少女を発見。名前はゆりこ。ゆりこは主人公を知っているらしく、謎の言葉を残して消えてしまう。

突然母親の声で目が覚めた。そう、これは夢だったのだ。

イーノ：
ここは・・・・
どこだろう・・・
僕は・・・
何かを
成しとげるに

写真ではわかりにくいが、ダンジョンはクネクネと揺れている。

名前を入力し、一定の数値を各ステータスに、自分で振り分ける。よく考えて振り分けよう。

ゆりことは いったい…

＞現在 我々人間に
＞深刻な危機がせまっている
＞伝説の悪魔たちが
＞闇から目覚めたのだ
＞すぐにも悪魔が
＞おそってくるだろう

目覚めるとコンピュータがメッセージを受け取っていた。

女：
私の名はゆりこ
あなたのこと
ずっと待っていたのよ・・・
永遠のパートナーとしてね

意味深いことを言うゆりこ。今後の展開が気になる。

吉祥寺のアーケードへ

コンピュータが受け取った、「人類に危機が迫っている」というメッセージも気になるが、とりあえず母親に頼まれた買い物に行くことにする。

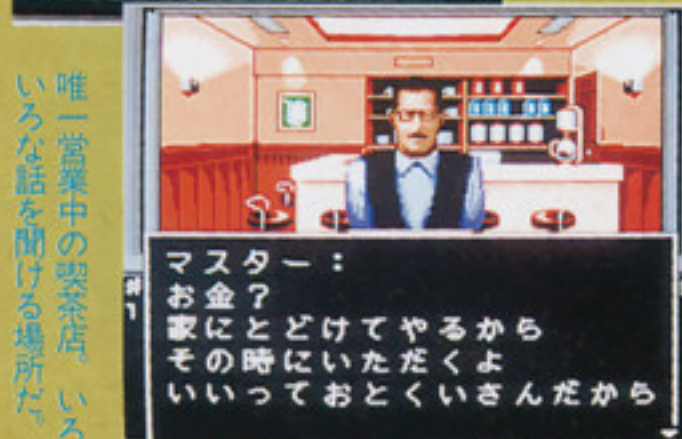
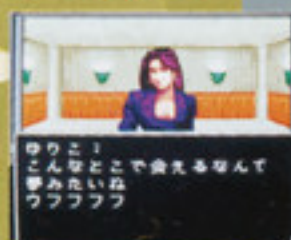
しかし出かけた吉祥寺のアーケードで、なんとゆりこに出会ってしまう。井の頭公園で殺人事件が起こったことも、人々から聞くことができる。

店員：
でもね
今じゅんびちゅうで
売るものが無いのよね
だからまたあとで来てね

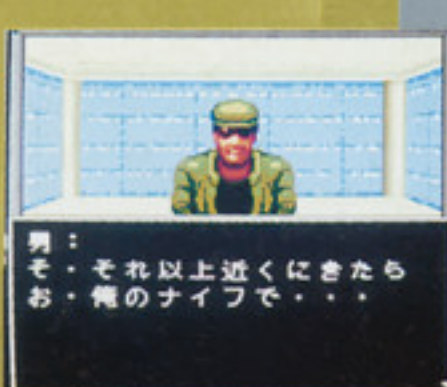
アーケードにはたくさんの店があるが……。

ゆりこ登場!

ゆりこ：
こんなとこで会えるなんて
奇遇だね
ウフフフフ

マスター：
お金？
家にとどけてやるから
その時にいただくよ
いいっておとくいさんだから

唯一営業中の喫茶店。いろいろな話を聞ける場所だ。

男：
そ・それ以上近くにきたら
お・俺のナイフで・・・

凶暴な男は、突然悪魔に姿を変え、逃げて行った。

再び、夢の世界へ…

家に戻って眠ると、またあの夢を見る。今度は少し状況が違い、最初からロウヒーロー、カオスヒーローが行動をともにしている。

そこでなぜか、見知らぬ少女がいけにえになろうとしているのを発見。助け出すと、やはり謎の言葉を残し、夢から覚めてしまった。

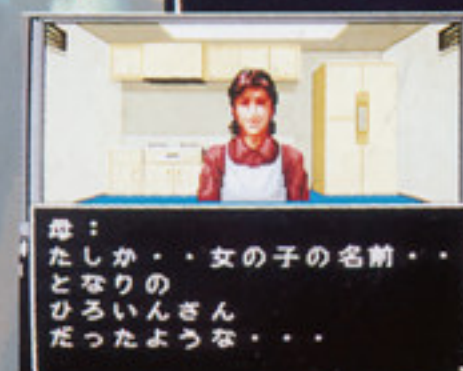
少女がピンチだ!

ひろいん：
あなたが私に会えるのは
まだ先の事
そして
一度は別れる運命・・・

少女の名前を呼ぶと、司祭らしき人物は悲鳴をあげ、どこかに消えてしまう。

パターソン：
よお！おさるの
また変な夢みちまったな

ロウヒーロー達も、同じ夢を見ることに疑問を感じているようだが。

母：
たしか・・女の子の名前・・
となりの
ひろいんさん
だったような・・・

助け出した少女の名前は、隣の家の少女と同じ名前だった。

侵入禁止の井の頭公園。やっと入れたが……

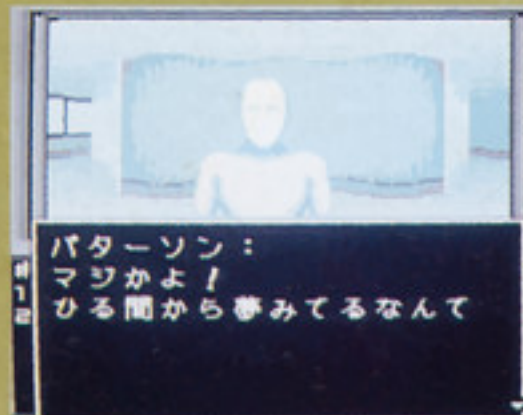
2度目の夢から覚め、再び街に出ることにする。今の吉祥寺は、事件の捜査という名目で、鉄道が封鎖され、道路にも検問が設けられており、街の外に出ることができない。

そんな中、事件現場の井の頭公園に出かけると、なぜか検問がなくなっており、そのかわりに謎の老人がいる。老人は「おまえの力を試す」と言い、再び夢の続きを見ることに。

夢では科学者風の男と戦うが、あっさり負けてしまう。そして家に戻ろうとしたとき、逮捕されてしまう。

謎のオヤジ

井の頭公園の前で、主人公を待っているようにたたずむ老人。今までの夢も、この男が見せていたものなのだろうか。この直後、またあの夢の続きを見ることに。

夢の中。今度はどこかの建物の中にいるようだ。科学者風の男と戦うが、相手はやたら強い……。

仲間達も、さすがに昼間夢を見るとは思っていなかったため、とまどいを隠せない。

家に帰ろうとすると…

家の前で、突然警察官に取り押さえられる主人公。

主人公は、どこかの建物の牢に監禁されてしまう。

夢が現実に…まさに正夢

主人公が監禁されている牢には、もうひとり監禁されていた。その少年こそ、夢で見たロウヒーローだ。夢は現実になった。

2人で協力して逃げ出し、アーケードに戻ると、今度は小澤に捕まっているカオスヒーローを発見。ついに夢で見たとおり、3人で行動することになった。

ロウヒーロー

行方不明の彼女を探しているうち、捕まってしまったらしい。

カオスヒーロー

アーケードで小澤たちに殴られているところを発見。助ける。

オートマッピングを入手

同じ建物内には、なんと悪魔召喚プログラムの作者"STEVEN"もいた。新しいプログラムを入手。

院長は悪魔だった

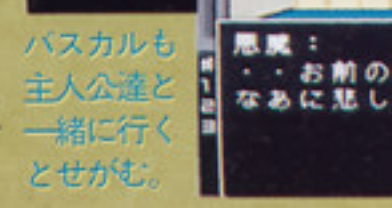
この建物は、人間を改造するおそろしい病院だ。

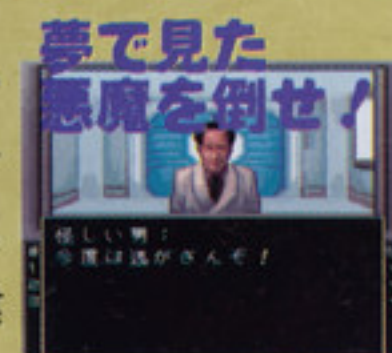
自宅へ帰るとそこには…

院長を倒し、やっとのことで自宅に戻った主人公。しかし母親の様子がおかしい。

悪魔は正体を現した。母親はこの悪魔に食べられてしまったのだ。少年達は悪魔を倒したが、主人公の傷は簡単には癒えない。

母親を食べてしまったにくき悪魔。

パスカルも主人公達と一緒に行くとせがむ。

舞台は新宿へと移る

悪魔はIDカードを持っていた。これはエコービルのIDカードらしい。さっそくエコービルに向かう。エコービルは夢で見た建物と同じだ。もちろん、あの科学者風の悪魔と戦うことになる。倒せば新宿への道が開けるのだ。

夢で見た悪魔を倒せ！

主人公達の腕力だけではなく、魔法の力も使わなければ、悪魔に勝つことはできないぞ。

ほえるパスカル

ワシに聞け！ 邪教オヤジの 悪魔合体講座

「女神転生」シリーズ最大の特徴は、やはり悪魔を仲魔にして、さらには新しい悪魔を創り出すことにある。ワシがその「悪魔合体」を司る、邪教の館の主じゃ。

悪魔合体の基本は、悪魔の種族どうしの組み合わせにある。種族Aと種族Bを合体させると、必ず種族Cになる、という法則があるからじゃ、これさえ知っておけば、序盤の合体は問題ないじゃろ。

ただし気をつけたいのは、主人公のレベルを超える悪魔を、合体によって作ることはできないこと。あまり強すぎる悪魔では、手に負えないからのぉ。さらに複雑な3身合体もあるが、それは次の機会に解説することにしよう。

悪魔と会話して…

行動を選択肢から選び、交渉を進める。

仲魔にしよう//

悪魔が納得すれば、念願の仲魔となる。

合体完成//

写真はスーファミ版。合体の法則を知れば、有利に悪魔を作れる。

うる星やつら ディア マイ フレンド

コミックや映画とは違う「うる星」を見てね

ゲームアーツ／発売日未定／7,800円(予価)／ADV

完成度ゲージ 73% 1人プレイのみ

ついにMEGA-CD版「うる星」のサブタイトルが決定。〝ディア マイ　フレンド〟の意味するところは!?　着々と開発進行中。

「うる星」ワールドの舞台、友引町を探索してみよう!!

先月はちょっとお休みさせてもらった「うる星」情報だけど、ゲームアーツ開発スタッフのがんばりのおかげで、今月は物語の舞台となる友引町のグラフィックを紹介できるまでになった。下に載せた画面はいずれもゲーム中で使われるものばかりだから、ソフトが発売されたあかつきには、さんざんこの町内をプレイヤーは歩きまわることになるはずだ。もちろんここに紹介できなかった藤波竜之介親子をはじめ、『うる星』に登場するキャラクターはたくさんいる。ゲーム中にどんな形で登場するのかを考えるだけでも面白いね。

あたるの家

諸星一家とラムが住んでいる、友引町の災厄(?)の中心。原作ではトラブルに巻き込まれて何度か壊されている不幸な家だ。テンちゃんが遊びにきてあたるとケンカしたり、錯乱坊がよくタダめしを食いにきて迷惑がられている。

友引高校

諸星家の次によく登場する、あたる達が通う高校。あたるのいるクラスの英語担当教師の♨マーク、ヘンなイベントばかり考えている校長、購買部にはなぜか竜之介親子も住んでいる。行われるイベントの数は日本一多いかもしれない。

友引町全体MAP

しのぶの家

原作ではそれほど登場しないが、あたるの元ガールフレンドの怪力娘しのぶちゃんの家だってちゃんとある。以前、あたるとしのぶとの電話にラムが電波を流して妨害した時、3つの回線の中心で時空のねじれにより乗り物が次々と消えちゃう、なんてエピソードがあった。覚えていたアナタは「うる星」マニア。

サクラの家

錯乱坊の姪であるサクラが、住む神社。原作では憑き物を祓う病弱な巫女だったが、恵まれた凶運の持ち主であるあたるに自分の病の権化を取り憑かせ、自分は健康になってしまった。その後は友引高校の保健医となり、男子生徒の支持を集めている。現在、つばめという婚約者あり。家には錯乱坊そっくりのおばさんもいるぞ。

ランの家(UFO)

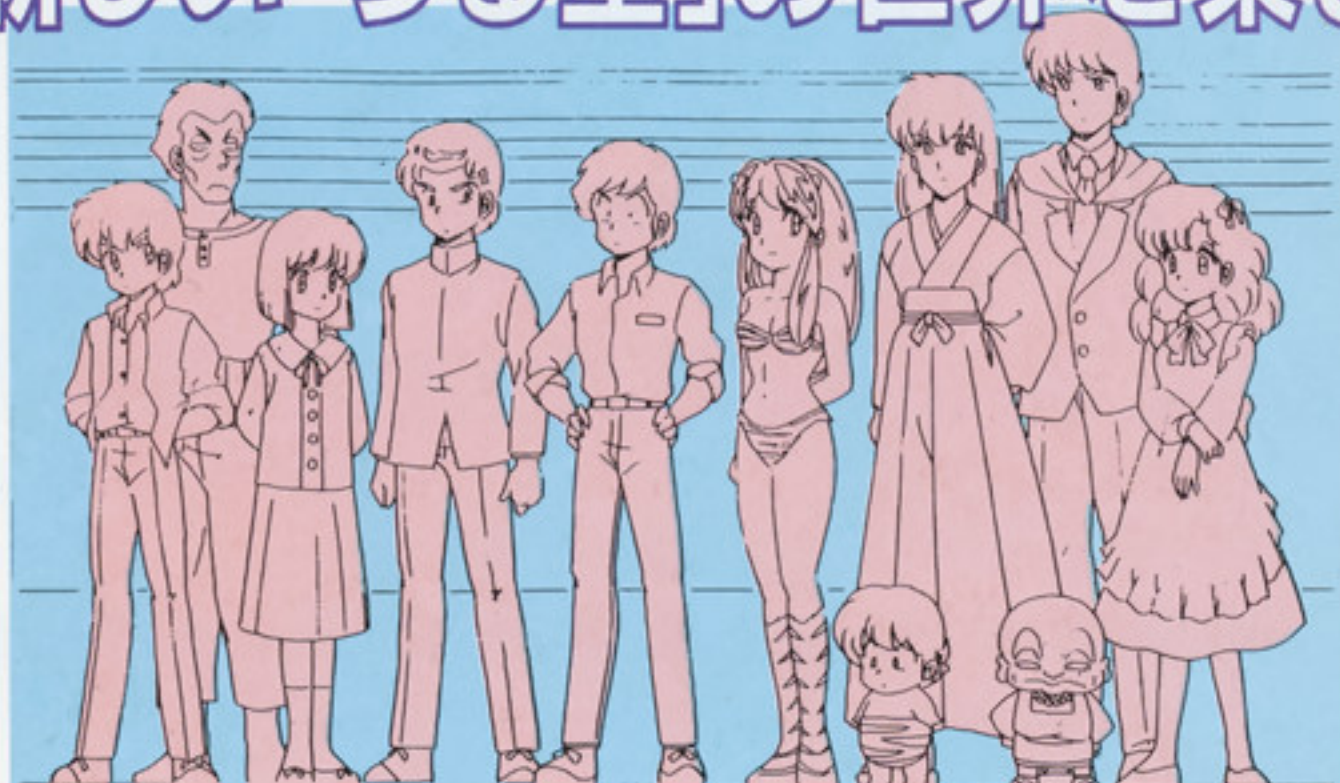
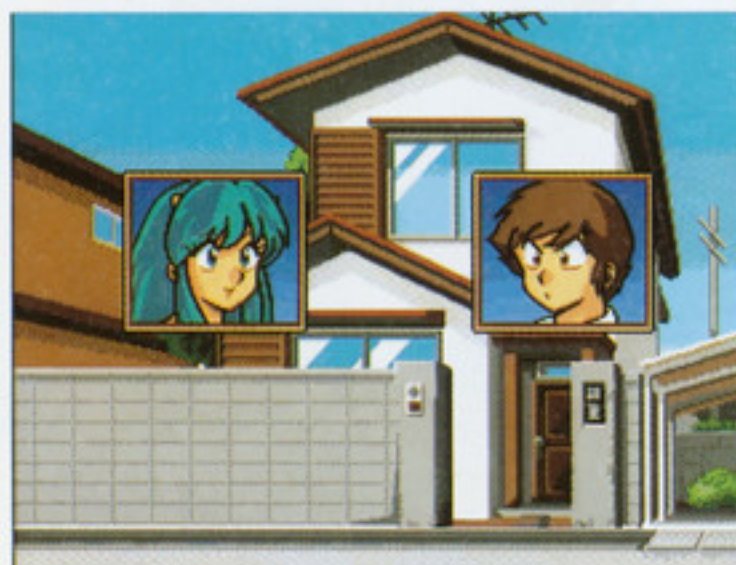
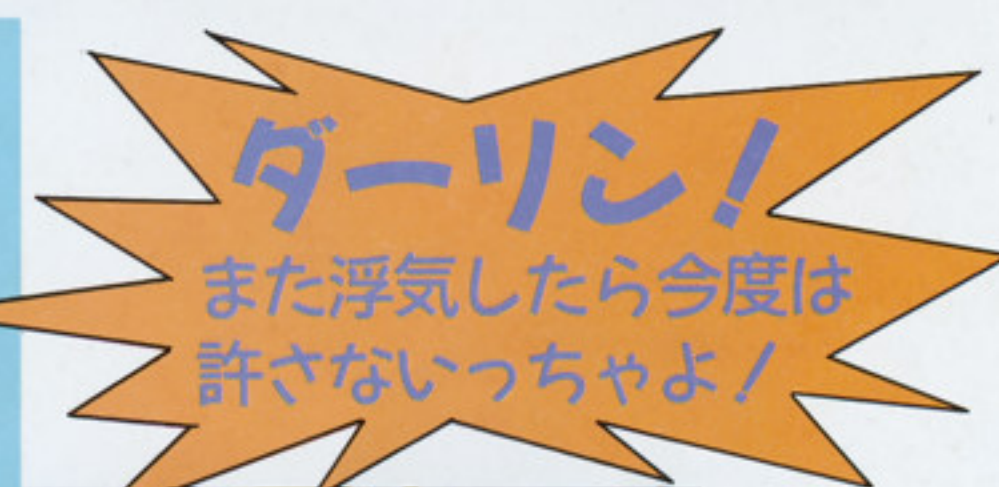
愛するレイの元婚約者であるラムに復讐を誓い、地球にやってきたエイリアン娘のランちゃん。しかし、自分のドジでいつもラムに復讐できずにとどまっているうち、友引高校の生徒となって町の住人になってしまった感がある。弁天同様、自分のUFOを地球での家にしている。

面堂邸

金もあって権力もあって顔も二枚目、女生徒にもモテる面堂終太郎はあたる最大のライバルだ。終太郎の住む家はとにかく豪華で、入口の前には動く歩道にエスカレーター、中は広大な敷地に純和風の屋敷や天守閣が建っている。妹の了子がよく終太郎をからかっているようだが……。

空き地

進出鬼没の怪僧、錯乱坊がよくこたつネコと鍋をつついてなごんでいる場所。ちなみに、こたつネコはよく校長室にも現れるキャラ。

ストーリーは完全オリジナル!! 新しい「うる星」の世界を楽しもう

MEGA-CD版は原作の持つ「うる星」の持ち味を存分に生かしつつ、かつゲームにそったオリジナルのストーリーが展開されるらしい。物語の詳細はまだ明かされてないものの、すでに声優陣もアニメ版「うる星」のオリジナルキャストが収録を終えていることからわかるように、シナリオはすでにでき上がっているはず。原作ではドタバタギャグ路線、テレビアニメではラブコメ路線が強い「うる星」、MEGA-CD版はどんなデキになる？

プレイヤーの行動やその順番により、他のキャラの反応がこまかく変わっていく。無数の展開が考えられるぞ。

とりあえず、来月以降の情報を待とう!!

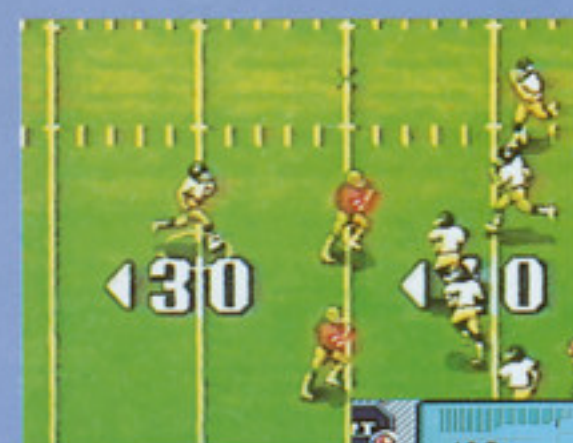
MEGA-CDハミダシ情報

この年末にかけて大作や期待作が発売されるカートリッジに比べると、やや寂しい感のあるMEGA-CD。しかし、年明けにはいくつかタイトルを発表するサードパーティーもあるようだし、そんな中でもビクターはあいかわらず元気。

先月、「レベル・アサルト」や「インディ・ジョーンズ」などを発表したが、以前からタイトルの上がっていた「ハイムドール」がいよいよ完成間近とのこと。セガ関係では「アフターハルマゲドン」が「アフターハルマゲドン外伝　エクリプス」と変更になり、「ウイング・コマンダー」や「ヘブンリー・シンフォニー」といった期待作とともに次号で公開できそうだ。

'94年もまだまだMEGA-CDから目が離せないぞ。

「ウイング・コマンダー」S-NES版。宇宙空間で繰り広げるSHT。MEGA-CD版はもっとキレイ？

白熱のプレイをズームインで見せる「ジョー・モンタナII」。これをもとにMEGA-CD版は作られているのだろうか!?

デーモン・ヒルのアドバイスも加え、絶好調開発中の「ヘブンリー・シンフォニー」。

ダンマスとはひと味違った不思議な雰囲気を醸し出す、ビクターの「ハイムドール」。2月下旬の発売だ。

特報!!

LUNARの続編、ついに発表！　ゲームアーツが満を持して放つ！

LUNAR —ETERNAL BLUE—

ゲームアーツ／発売日未定／価格未定／RPG／MEGA-CD

かねがねウワサのあった「LUNARⅡ」が見えてきた！　今回は窪岡俊之氏のイラストと脚本の重馬敬氏、プロデューサーの宮路洋一氏を加えインタビュー。

これが、LUNARⅡの窪岡キャラだ！

あのMEGA-CDの名作「LUNAR」が、発売されてから1年半あまり。続編の制作が伝えられていた「LUNARⅡ」が、ついに正式発表されたぞ。制作は、もちろんゲームアーツ。スタッフも、前作同様、キャラクターデザインに窪岡俊之氏(今回は、アニメーション・ディレクターも兼任)、シナリオに重馬敬氏、そしてプロデューサーは、ゲームアーツ代表取締役の宮路洋一氏。さらに今回は独自な世界観をより強調するために世界設定のコンセプトデザインに佐藤肇氏を起用している。物語の舞台は、前作と同じで空に青い星が、浮かぶ魔法世界。今回の基本コンセプトは、ストーリー性を重視した前作以上に個性的で生身に近いキャラ達が、織り成すドラマだ。窪岡キャラも、ますますパワーアップ。ゲームアーツ総力をあげての大作RPGに期待せよ！

主人公　ヒイロ

辺境に住むネアカな熱血少年!?

辺境の砂漠のオアシスに考古学者の祖父グェンと2人きりで住んでいる16歳の少年。辺境育ちのせいか、楽天的で無鉄砲。積極的で、明るくノリのいい性格をしている。

そんなヒイロは、祖父の影響で幼い頃から伝説に親しんでいた。家のそばの遺跡に足を踏み入れたり空に浮かぶ青い星を見上げながら彼は、いつも思う。

世界は、不思議にあふれていると……。今はもう伝説と化した、竜やドラゴンマスター、空飛ぶ魔法都市、それに世界を統べていた女神アルテナ。そのどれもが、実在していたはずだ。アレス達の冒険でさえ、過去の伝説である今、彼は古い古い遺跡に出かけるたびに伝説の確かさに確信を深めていた。

そして彼は、広い世界への旅立ちと冒険を夢見て心を踊らせている。

キャラクターイラスト／窪岡俊之
イメージボード／佐藤肇

ルーシア

青き星からきた ミステリアスな少女

謎と神秘を感じさせるヒロイン。年齢は、不明だが、外見は、16〜17歳に見える。

ヒイロと彼女の出会いは、ヒイロが、謎の遺跡〝青き塔〟に侵入した時から始まる。

彼女は言う。「アルテナの女神に会わせて」と。

この時以降、ヒイロは、彼女を守りながら冒険の旅を続けていくことになる。

ルーシアは、不思議な少女だった。まるで人と交わった経験がないような感じで、とんちんかんな会話や行動をとる。感情的にも、年齢に見合った発達はしていないようだ。

ともあれ、「LUNARⅡ」の物語に関わる謎は、彼女を中心に語られていくことに間違いないようなのだが……。

謎の猫型生物!?

ちょっと性格悪そうな 赤竜のコギャル!?

前作のナル的な役割のキャラクター。ヒイロにいつもくっついているピンクの羽の生えた猫みたいな謎の生物。本人(?)は、赤竜の子供だと言いはっているが、誰も本気にしてくれない。

とってもおしゃべりで、オシャマで焼きモチ焼き。役柄的には、ヒイロの妹と言ったところ。でも彼女の夢は、大きくなったらヒイロのお嫁さんになることで、きっとそうなれると信じている。

彼女は、突然現れたルーシアに、反感を持っていて、ヒイロと仲よさそうにしているとジャマをする。はっきり言って性格悪いみたい。ちなみに怒らせると火を吹く。ヒイロも、こんな女の子に取りつかれてたいへんだと思うけど、結構かわいいんだな、これが。

LUNAR —ETERNAL BULE—

SPECIAL

スタッフインタビュー
LUNARⅡの世界をもっと知りたい！

Ⅰの時にもおなじみのスタッフ3人にインタビュー。話の端々からⅡへのヒントを読み取ってほしいぞ！

「LUNAR」は3部構成!?

——まず今回、MEGA-CDのRPGとして、こだわっているポイントをお聞きしたいんですが。

宮路　今回、2つの大きなテーマっていうのがあるんですけど、1つは、FFⅤやドラクエⅤなどを見ていると、どちらかと言うと、ある種のドラマを追求していったRPGだったと思うんです。でも最近の「ロマンシング　サ・ガ2」やドラクエⅥの発表を見る限り、自由度と言うか、昔のRPGにちょっと近づいて、ドラマよりも、むしろ、ゲーム性を目指している。そういった流れの中で、「LUNARⅡ」はどうかと言うと、欲張りな話、ドラマもゲームも追求したい。ですから、流れとしては、一本デッカイ太い幹がある。そして、エンディングで、きちっと感動を与えるようなうまい組み立てにしながら、ゲーム性を追求するために、サブクエスト的な技をいっぱい伸ばしていきたい。ゲームとして〝やり込める〟要素。それプラス、エンディングまでドラマとして見ていった時に、最後に「ああ、面白かったな」と言う感動が残る、そういう作品を作れたらいいなと思います。

重馬　僕は、〝今回は〟と言うんじゃなくて、〝今回も〟なんですが、特にCD-ROMのゲームと言うのではなく、RPGとして、やっぱり、普通の当たり前の人間の当たり前な感情を持ち、そういう普通の人間がちゃんといて、ドラマに絡んでドラマを演じて、それぞれの人生を生きて、ちゃんと物語が進行してほしいと。それが今回も前回同様、一番気を配っている点です。むしろ、CD-ROMの大容量とか、アニメとか、声優さんの声が入るなどの要素は、ドラマを描くための演出として、使えるんだったら使いますよという感じです。とにかくドラマを描きたい。

——今回の世界設定はⅠの後の時代ですか？

重馬　同じ世界ですけれども、新しくゲームをプレイする人でも、前回、プレイした人でも、凄く新鮮に見えるぐらいに変わってます。

窪岡　Ⅰと同じ時間軸で考えたらⅡは、やっぱり、ちょっと未来かなって言う感じですね。

宮路　前回は北方が舞台だったので、気候的にも、ちょっと暖かくなってる。

——100年後ぐらいとか、そんなもんですか？

重馬　と言うか、きちっと何百年って決めていないんです。シナリオ制作側から言えば、「LUNAR」って、元々は、3部作にしたいなと思い続けてたんです。「LUNARⅠ」を作っている時も、3部作としての要素を常に頭においていたんですよ。なぜ、3部作かと言うと、結局、ドラマとか、人物、キャラクターをちゃんと描くためには、歴史観と言うか、ある種、縦走的な縦に積み重なった世界の流れが、必要なんです。前作の「LUNARⅠ」が、ある意味で3部作の真ん中のつもりだったんですよね。四英雄の戦いっていうのが、LUNARシリーズ3部作の一番最初で、そしてアレスたちの戦いがきて、今回の話になって、だいたい納まりが着くと。ただ、それ以前にも、

重馬 敬〈シナリオ担当〉
本業は、小説版『サイレントメビウス』などを執筆した小説家。今回も嘘のないドラマにこだわってます。

前作LUNAR —THE SILVER STAR—は

前作「LUNAR-THE SILVER STAR-」は、MEGA-CD本体発表と同時にタイトルが発表され1992年6月26日に発売された大作RPGだ。発売は、当初の予定よりかなり延びたが、この「LUNAR」の発売を待ってからMEGA-CD本体を購入したユーザーも多かった名作RPGだ。MEGA-CD初期のタイトルということもあり、ビジュアルやデモもさほど派手ではないが、窪岡キャラの魅力とストーリー性を重視したオーソドックスな作りで、現在でもMEGA-CDのRPGとして評価は抜群。

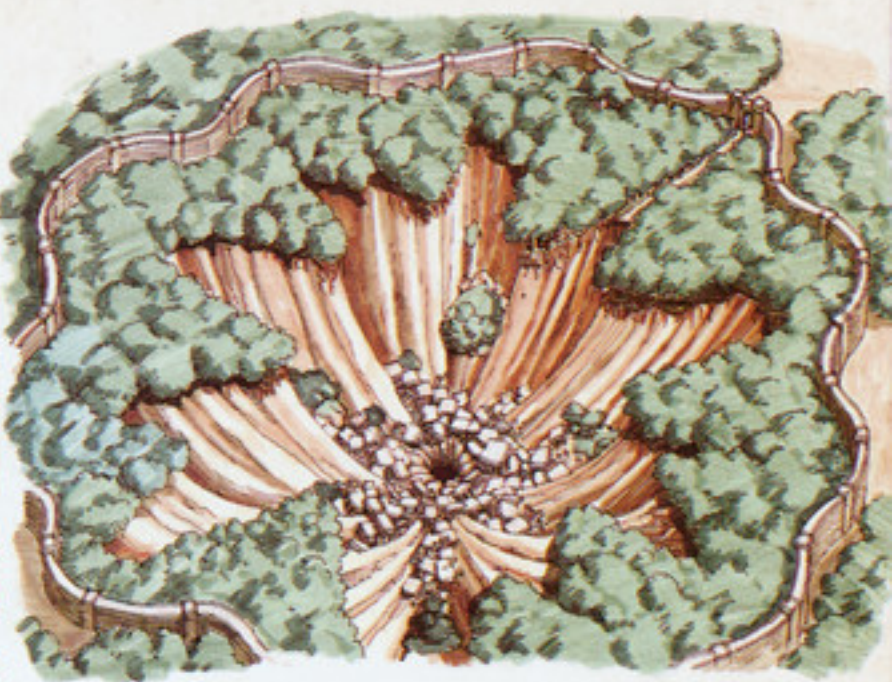
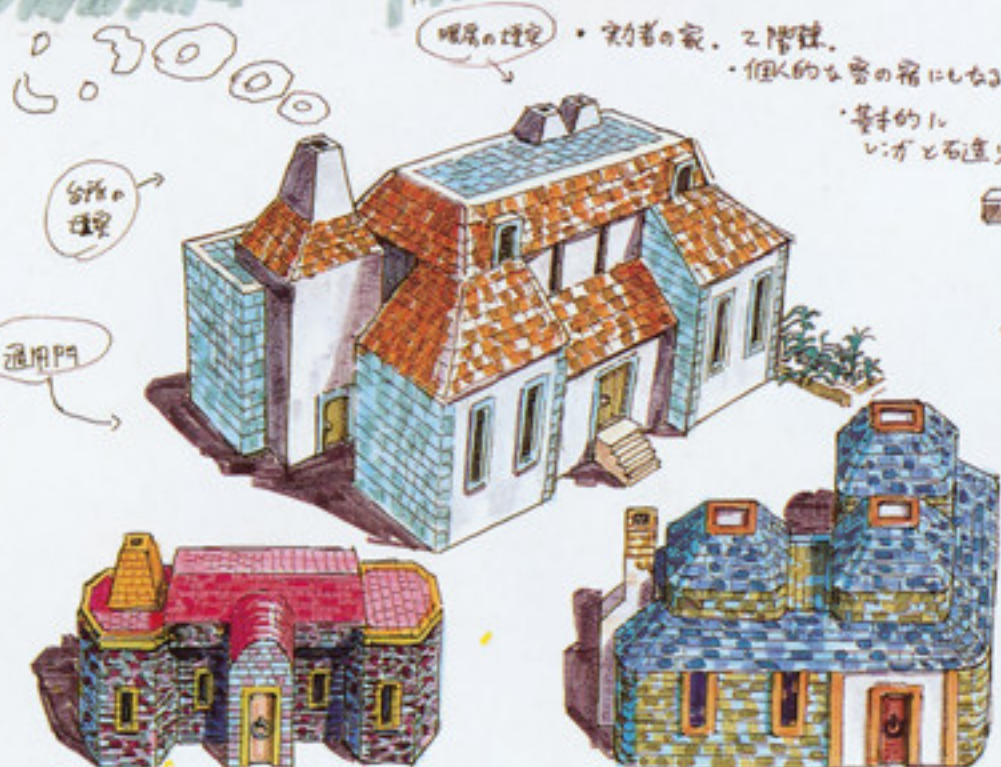
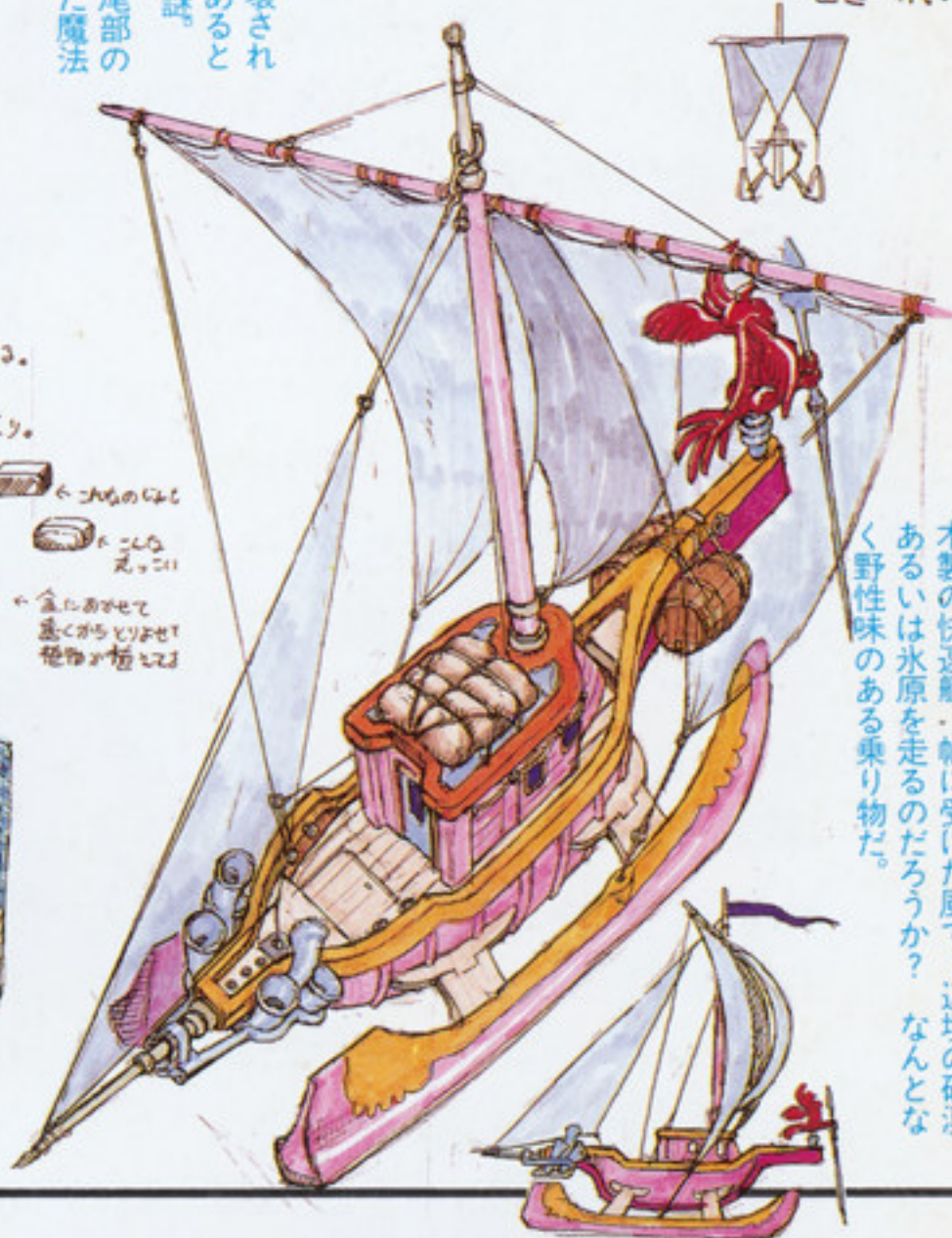
ちなみに前作のキャラは

キャラクターデザインは、もちろんⅡと同じ窪岡俊之氏。主人公のアレスとルーナは当初、辺境の片田舎に住む少年。なんとなくナイーブで、のほほんとした気負いのないキャラ達の自然な演技が前作の魅力の1つだった。今回の窪岡キャラがどんな活躍を見せてくれるのか？　また、前作のキャラが登場するかどうかは、まだヒミツ。

これがLUNARⅡの世界だ！ 佐藤肇氏のイメージボードより

「LUNARⅡ」では、Ⅰにも増してリアルな世界観を構築することに力を入れている。これらのイメージボードは佐藤肇氏によって描かれたものだ。土地土地によって特色のある町並みや、魔法の利用のしかた、Ⅰより、やや進んだ機械文明や人々の生活水準がよくわかると思う。

船上にとりつけられた魔法キャノン砲。尾部の魔法陣に魔力を導き、砲身から増幅された魔法を発射するものと思われる。

かつての庭園都市の廃墟。地盤沈下で破壊されたらしい。しかもその原因が竜の洞窟にあると言うのだが……。今のところは、すべて謎。

ラーバの町。かなり開けた港町らしく大型の機械仕掛のクレーンが見てとれる。そこそこ工業製品も生産していそうな感じで、なんとなく産業革命前夜の時代みたいな雰囲気。

比較的上流階級の家。石造りでがっちりしていて、Ⅰの時より全体的に人々の生活水準も向上しているようだ。

木製の快速艇。帆に受けた風で、辺境の砂漠、あるいは氷原を走るのだろうか？ なんとなく野性味のある乗り物だ。

もちろん、「LUNAR」の世界はあるし、それ以降も、「LUNAR」の世界があるんですけど、とりあえず、今回のお話に関しては、3部作の一区切りという構造なんですけどね。

宮路　Ⅱをプレイしてみたら、それぞれ思うことがあるんじゃないかな（笑）。

重馬　たぶん、前作の子孫たちも出てきますから、そんな感じで推測していただけるんじゃないかなと思います。

――魔法や機械文明などは？

重馬　物語の本質にかかわる魔法的な問題とかは残っていますけど、そんなに前回を引きずってないんです。だけどⅡになり、どう変わっているかは今は言えません。それと今回は、演出の方法論が違う点があるんです。結局、前作というのが、謎をあんまり重視していなくて、むしろ、わかってかまわないっていう演出法だったんです。『刑事コロンボ』みたいに、最初に犯人を明しておいて、見せていくというノリを目指してたんですよ。今回は完全に逆で、謎が多いんです。その最たるものが、ルーシア。今回のストーリーはヒロインのルーシアを中心にして展開していきます。とても重要なキャラクターですね。

窪岡俊之〈キャラクター・デザイン　アニメディレクター〉
『ジャイアントロボ』『トップをねらえ』『ふしぎの海のナディア』を手掛ける。Ⅱではアニメディレクターも兼任。

LUNARの世界とは―!?

「LUNAR」の世界は、空に青き星が輝く魔法世界。そして魔法力の源である女神アルテナは転生を繰り返し、この世界を見守り続けている。その女神アルテナを守護しているのが、前作にも登場した、白竜、赤竜、青竜、黒竜の竜の一族だ。さらにこの竜族をも超える力を持つ最強の魔法戦士がドラゴンマスターだ。前作のアレス達の冒険は四英雄と呼ばれたドラゴンマスター達の一世代後の物語。そしてⅡの舞台はアレス達の戦いの記憶も薄れ環境も大きく変わっている。

前作のＡＩは、チト弱かった!?

「LUNARⅠ」にも戦闘時ＡＩコマンドがあるにはあったが、攻撃方針なども指定できず、まったくコンピュータにお任せのものだった。魔法も、あまり的確に使い分けてくれずＡＩコマンドを使っていたプレイヤーは少なかったようだ。Ⅱでは、戦闘における戦略性を重視し、ＡＩ戦闘をぐっと強化しているぞ。ある程度細かい指定もできるし、思考ルーチンも大幅に強化される予定だ。さらにキャラによっていろいろ個性ある行動をしてくれるらしい。とにかく、スピーディーでドラマ性のある戦闘を目指している。

やり込めばやり込むほど

——３部作の一番最後のお話だということは、一応完結するんですか？

重馬　ある種の大きな流れの中の１つの話としては、うまく決着が着くと思います。

——例の空に浮かんでいる青い星に関わる話っていうのも？

重馬　あの少女が青い星から来てますからね。きっと何とかなるんじゃないですか（笑）。

——難易度的にはどうなんですか。

宮路　今回はダンジョンなども、１ダンジョンに１アイデアぐらいを詰め込んでます。戦闘も力入れているしね。そういった意味では、かなり、ゲームとしての密度や難易度は上がりますかね。面倒くさいっていう意味じゃなく、やり込む部分を持ったゲームにしたい。

——キャラクターデザインで今回一番、重視した点はどうですか？

窪岡　そうですね。基本的に、前の「LUNAR」のカラーは残しつつも、新しくした点ですかね。IIで「LUNAR」の世界全体も少しは進化していて、それほどハイテク文明じゃないけど以前よりは工業製品とか、ちゃんとしたシステムができてて、だから、例えば靴なんかも、売ったり、買ったりできるんだろうなみたいな感じで作りました。

重馬　年齢の設定も少し上がりましたよね。１歳ぐらいずつ。

窪岡　そうですね。それに露出度も上がってますね。全体として。やっぱり前作で、ルーナとかも、「あんまり足が見えない」とか、重馬さんに文句言われたことがあったし。たぶん、そのへんが関係してますね。（笑）。まずヒイロは、主人公らしくマントを着せようと。アレスは、どっちかっていうと、本当は田舎の子供っていう感じでしたよね。ですから、スタンダードに主人公らしくしようとしました。それと、砂漠から始まるって言うことで、多少、砂漠の民族っぽいラインですね。

宮路　アレスって、おとなしそうな子だったから、ちょっと活発にしたという感じかな。

重馬　やっぱり、世界の謎とか、凝っちゃっててIより重い話になるので、その分、主人公は何も考えてない、いい加減なノリで行動するイケイケ兄ちゃんなんです（笑）。

——ルーシアは？

窪岡　ルーシアは青き星からやってきたと言うことで、基本的に「LUNAR」の世界の人とはちょっと違うんだって言うのは意識したつもりなんです。一応、可愛くは書いたつもりなんですけど、どちらかというと、可愛いっていうよりは冷たい感じで、だんだん成長してくるにしたがって変化していくのが現れていくようなキャラクターですね。その辺でも、ちょっと他のキャラとは違うかなみたいな。最終案まで二転三転して苦労しました。

宮路　RPGっぽいファッションじゃないから、かえって、いいのかもしれない。

重馬　わりと、最初のうちは、ユニセックス的なっていうか、そういう部分を感じるんじゃないんですか。設定としては胸もちっちゃいそうですから（笑）。

——胸が小さいというのは、どなたの趣味なんですか（笑）？

窪岡　いやあ、全体的に、ちょっと細めにはしてあるんですよ。というのも…これは、設定にかかわるので、まずいんですけど（笑）。

——謎の猫型生物は？

窪岡　そうですね。ナルの女の子版っていうので発展させて考えて、このラインにくるまでも、ちょっと迷いました。最初は色違いのナルにリボンがついたぐらいだったんですけど、（笑）もうちょっと女性的なラインにしたほうがいいんじゃないかと言うことで、こうなりました。

——今回、窪岡さんは、キャラクターデザインでだけじゃなくて、アニメの演出まで手がけてますが。

宮路洋一　＜プロデューサー＞
本誌でおなじみの㈱ゲームアーツの代表取締役社長。「LUNAR」に引き続き今回もプロデュースを務める。

どこかの町の中みたいだ。左上の風車が、さりげなく動いているところなんか、凝っているぞ。キャラの細かい動きにも注目だ。

寒々しく、不気味な立体ダンジョン。パーティーキャラの向きに注意。１人１人、個性的に〝演技〟しているのがわかるかな。

ゲーム画面上の細かい演出にもこだわってるぞ！

「LUNARII」の演出は、〝臨場感〟と〝意味〟を意識してなされている。動きや色、音などの要素を組み合わせ多彩な演出を繰り広げるのだ。例えばビジュアルシーン以外でも、マップ上でキャラクターはもちろん、風車、旗なんてのもちゃんと雰囲気を盛り上げるために動かして臨場感を高めているし、シーンによっては、その場面の意味をふまえ、画面をパレットチェンジによって色変えしたり、BGMや、ふんだんに使われるSEによってドラマ性を高めていくといった感じだ。

ドラマ性と言えばそれを支える柱は、キャラクター。「LUNARII」でのキャラは、〝演技〟を意識して作られている。例えばマップ上のチビキャラにも演技をさせるための特殊パターンを多数持たせ、イベントシーンなどで多彩な演技を見せてくれる。またセリフをしゃべる時は、メッセージ・ウインドゥを表示してその表情の変化で感情を伝えてくれる。そして戦闘シーンやレベルアップにも各キャラの個性に合わせた特徴が盛り込まれるはずだ。

もちろんCDならではのビジュアルデモや声優の肉声も、キャラに個性とリアリティを与えてくれるぞ。

ちなみに前作の写真

本邦初公開！

LUNARII画面写真だ！細かい演出に注目

システム的に一番改良されたと言う戦闘。魔法も派手になっているし、石化されたキャラやレベルが表示されているのもIとは違う点だ。

窪岡　動きで見せることは、実はあんまり考えていなくて、オープニングとして、一種の情感とかを優先したつもりなんです。でも結果的に動きも多くなってしまいました。一番の目標は、大作映画的な雰囲気ですね。

宮路　前回がテレビアニメのラインを狙ってたので、今回は劇場映画っぽい、ちょっと重くてかっこいい感じなんです。

窪岡　あと、本当に、無理なことを頼んでしまって、僕は、普通のセルアニメ感覚でやってたんですけど、MEGA-CDの画面にするため、グラフィックの方などに本当に苦労をかけてしまいました。

宮路　いえ、いえ。こっちは喜んでますよ。

——ゲームシステム的に変更はありますか？

宮路　戦闘は細かいですよ。ＡＩも前回より、非常に賢くなっています。ＡＩ任せでも、もちろんかまわないんですが、ボスキャラとの戦闘は、マニュアルでシビレてもらいたい。やり込んで楽しいシステムとバランスに練り込んでいきたいと思います。

——魔法システムはどうですか？

宮路　根本的に変わってます。新システムを採用します。アビリティシステムになってるんですよね。あとキャラクター性が、きちんと出るような戦闘にしようかと思っています。育てるうちにプレイヤーの個性が目立ってくるようにね。

重馬　今度のＡＩ、面白いですよ。自分の好きな子が痛めつけられていたら、自分の身をかえりみず助けにいくとか、そういう細々とした、動きをします。

宮路　戦闘のビジュアルは、かなりよくなりましたね。派手派手ですね。魔法なんかも、かなり派手。CDの容量で使いまくっちゃっているし、今まで出ているRPGの中で一番派手じゃないいですか。これまでのMEGA-CDのノウハウを注いで作ってますから。

——それでは最後に一言お願いします。

宮路　これからが、たいへんだけどいいものを作ろうと思っています。

重馬　はげましのお便りがほしいです。

窪岡　ご意見、ご要望がありましたら、どんどんお願いします。

——どうも、ありがとうございました。

LUNARII 制作進行中

続報を待てー！

この子の名前を募集します！

自称、赤竜の子供。まだ名前のない、ピンク色をした猫みたいなこの女の子の名前を募集します。

あて先は〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル　ゲームアーツ「LUNARII」係まで。〆切りは、来年1月7日。「LUNARII」スタッフ自ら、しっかり審査するぞ。入選者には豪華賞品を進呈する予定だ。ふるって、応募してね！　ただし、あんまりヘンな名前をつけると火を吹くかもよ……。

ついでにIIへの要望etc募集！

というわけで、今回のインタビューどうだったかな？　インタビューの最後にもあるようにスタッフの今、一番知りたいことはメガドラユーザーの「LUNARII」に関する要望や意見みたいだ。そこで読者のみんなにスタッフあてのお便りを募集するぞ。

「LUNARII」に関することを遠慮せずに書いてほしい。もちろん「LUNARII」スタッフには必ず目を通していただくし、機会があればＢＥメガで掲載したいと思う。

あて先は、ＢＥＥＰ！メガドライブ　ＬＵＮＡＲIIご意見番コーナーまで。

"BEEP! GAMEGEAR" FOR PORTABLE VIDEO GAME PLAYERS

BEEP! Game Gear

<SPECIFICATIONS>
MODEL No.: HGG-3210(GAMEGEAR)
CPU: Z80A(3.58MHz)
WORK RAM: 8KB/VIDEO RAM: 16KB
3.2"BACKLIT LCD COLOR DISPLAY

1994, JANUARY, 8TH

今月発売されるソフトは全部で4本。こんなにたくさん発売されちゃうと、来月はどうなるの!? ……なーんて心配しちゃえるのがGGのイイところ。ま、気楽に行こうや。

ドナルドダックの4つの秘宝/対戦麻雀・好牌II/モータルコンバット/なぞぷよ2/T2 THE ARCADE GAME

ドナルドダックの4つの秘宝

完成度 100%

●セガ/12月17日発売/3,800円/ACT/4M/1人プレイのみ

最新ディズニーソフトはドナルドが主役だっ!!

毎度おなじみディズニーの新作は、ミッキーマウスに次いで人気のあるドナルドダックが主人公。今回の冒険は、最初に4つ用意されたラウンドから好きな場所を選んでゲームを始めることができるのが特徴となっている。ボスも、やっつけるのではなく、逃げきることができればクリアというのがディズニーらしいね。なめらかな動きも文句なしのデキ。

今回の冒険の舞台となる島の全景。4つのラウンドをすべてクリアすると、「あっ!」と驚くことが待っているぞ。

ラウンド構成は4+α

ジャングル
広大なサバンナとジャングルが舞台。土の中にはハイエナが隠れていたりする危険なエリアだ。足もとのイバラにも気をつけて。

火山
高熱の溶岩が火を噴く。恐ろしい洞窟の内部。コウモリなどのジャマ者だけでなく、火山の炎やドナルドを襲う岩石に要注意。

入り江
島の入り江にある海が舞台。ジャンプができないので、ひたすら泳いで前に進もう。魚やウツボ、ウニのトゲをうまくかわせ!

谷間
ときおり強風が吹いてくる。険しい崖の上が舞台。先に進むと、氷におおわれた洞窟内部での冒険がドナルドを待っているぞ。

STORY

ある日、ドナルドがスクルージおじさんの家に行くと、なんとおじさんは風船のように宙に浮いていました。元に戻すには、島で手に入れたというペンダントを元の場所に返すしかないようです……。

対戦麻雀・好牌II

完成度 100%

●セガ/12月17日発売/3,800円/TAB/4M/2人通信対戦あり

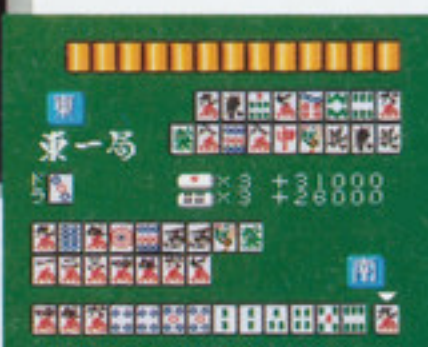
ウサン臭さ度は他のGG麻雀の追随を許さない!?

GGでも麻雀ソフトはいくつか出ているが、この「好牌(ハオパイ)2」ほど怪しいキャラクター達が出る麻雀はない!! 大きな胸を揺らして男を悩殺するイケイケGALを筆頭に、一度振り込むと激しく落ち込む躁鬱(そううつ)症のDJ、アブない浪人生などなど、キャラの性格づけはかなりキテる。もちろん、普通の麻雀ソフトとしても遊べます!?

アイテム麻雀もできたりと、ゲームモードは結構多い。

コンピュータキャラの表情に注目。かなりヤバイぜ。

7人の雀士はクセ者ぞろい

ジュリ子 / 怪人ポン / あっこちゃん / J・テンホー / スーパイ忍 / 東大十浪 / ラップ・ハマオ

モータルコンバット

完成度 100%

●アクレイムジャパン／12月17日発売／4,800円／ACT／4M／2人通信対戦あり

MIDWAYが生んだ話題の格闘ゲームがコレだ

邪悪(じゃあく)なる妖術の奥義に魅(み)せられた少林寺の破壊僧「尚宗（シャンツン）」を倒せ!!……というストーリーから始まる「モータルコンバット」。GGのパフォーマンスを考えれば、この移植度の高さは驚異的だろう。スタートボタン（防御）を使いこなすには慣れが必要だが、必殺技を駆使した対戦はとにかく熱い!!

1人プレイの場合は、7人の格闘家と闘った後、半龍神のGORO、そして「尚宗」と闘えるようになる。

JOHNNY CAGE　LIU KANG　SONYA BLADE　RAYDEN　SUB-ZERO　SCORPION　GORO　SHANG TSUNG

LET THE TOURNAMENT BEGIN!

なぞぷよ2

完成度 100%

●セガ／12月10日発売／4,500円／PAZ／2M+B・B／1人プレイのみ

30面ぶんもの問題が記録できちゃう

GGプラス1パックに同梱していた「なぞぷよ」が、パワーアップして単体発売されることになった。問題数は全200問、さらに自分の作った問題は30面まで記録できちゃうというサービスがありがたい。これでまた徹夜の日々が続く……。

連鎖のカギになるぷよを素早く見つけることが大切。25問ごとにデモ画面が表示されるというオマケ付き。

「えでぃっと」を使って、自分だけのなぞぷよを作ってみるのも楽しい。条件設定による難易度調整が決め手。

T2 THE ARCADE GAME

完成度 100%

●アクレイムジャパン／2月下旬発売／4,800円／ACT／4M／1人プレイのみ

アーケードの興奮をGGで体感

シュワルツェネッガー主演で大ヒットした映画「ターミネーター2」を、ガンシューティングにしたアーケードゲームの移植作がGGで発売されることになった。各ミッションで登場する敵キャラは、実写の取り込みを使用。リアル!!

サイバーダインT800型

"ターミネーター"

映画でおなじみのサラやジョン、さらにはあの凶悪なターミネーター、サイバーダインT-1000型も。

ミッションを完遂すると、倒した敵データとともにスコアボーナスが入る。このデータが結構マニアックで◯。

GG HOT LINE

●最近GGソフトの発売ペースが上がっている。それはうれしいんだけど、RPGがないのがちょっと寂しい。その昔GGで「ファンタシースターI」が発売されるなんてウワサがあったけど、あれからあのウワサはどうなったんでしょうか。（東京都／ネイちゃん命）
——覚えてるなぁ。確かに担当者も「ファンタシースター」が出るかも、なんて書いた覚えがある。でも、あれって結局「PS外伝」というアドベンチャーになったんだよね。というワケで、RPGの予定は今のところ「妖逢伝ひすい丸」しかないようです。過去の作品ならば「シャダム」のような名作もあるよん。

噂の「剣勇伝説YAIBA」の画面写真を公開。原作は大団円を迎えたようだけど、ゲームはこれから。期待しちゃおう!!

いきなり2月発売が決定したGG版「エコーザドルフィン」（価格未定／4M）の画面写真も初公開。いつでもどこでも泳げちゃうなんて今から楽しみだね。

➡Difficult Games International Rescue mission

サンダーバーズ ARE GO GO!

RESCUE.018

今回はあの笑い声で有名な「笑ゥせぇるすまん」のデータ特集だ。コマンド選択によって変化するラストを全部チェックしたい人は、おおいに活用してくれたまえ。もしかしたら、これは始まって以来の高密度な内容かもしれない。

笑ゥせぇるすまん

CD / D

質問1 このゲーム中のシナリオ「たのもしい顔」で、ハッピーエンドを見るにはどうしたらいいのでしょうか？

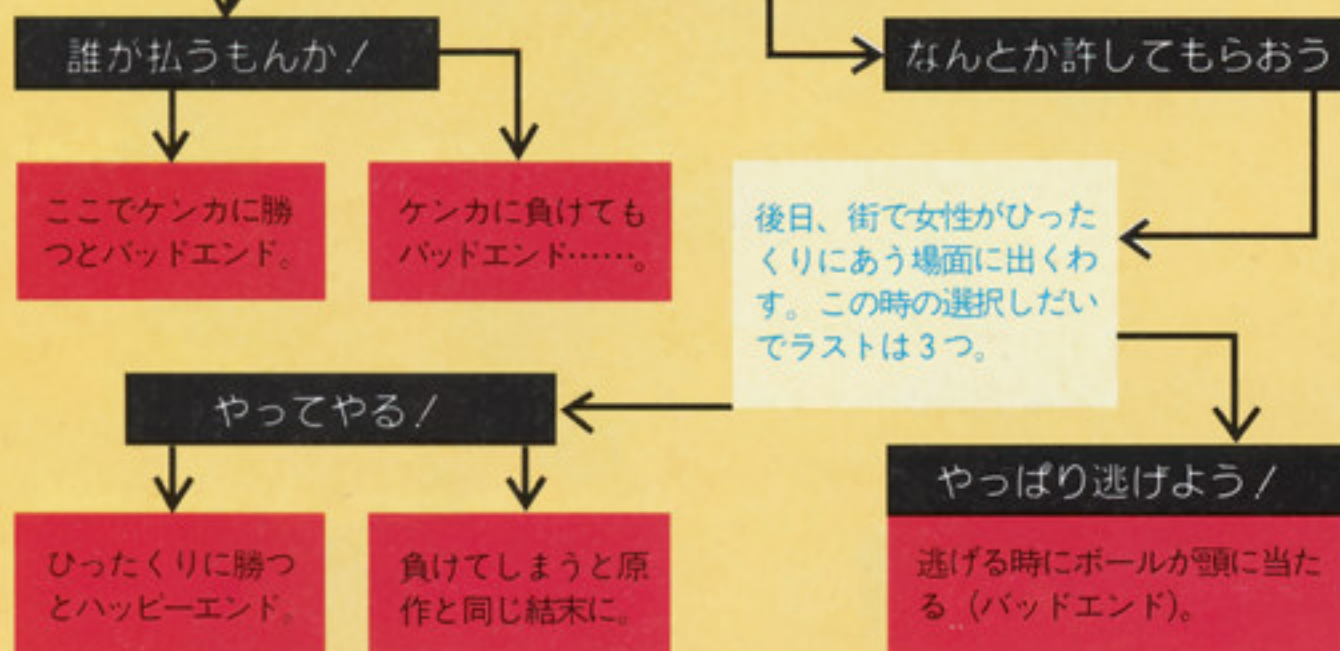
何回もやりなおしているのに、いつもイヤな終わり方しか見られません。できればコマンド選択の条件を教えてください。

（東京都・藤原邦重）

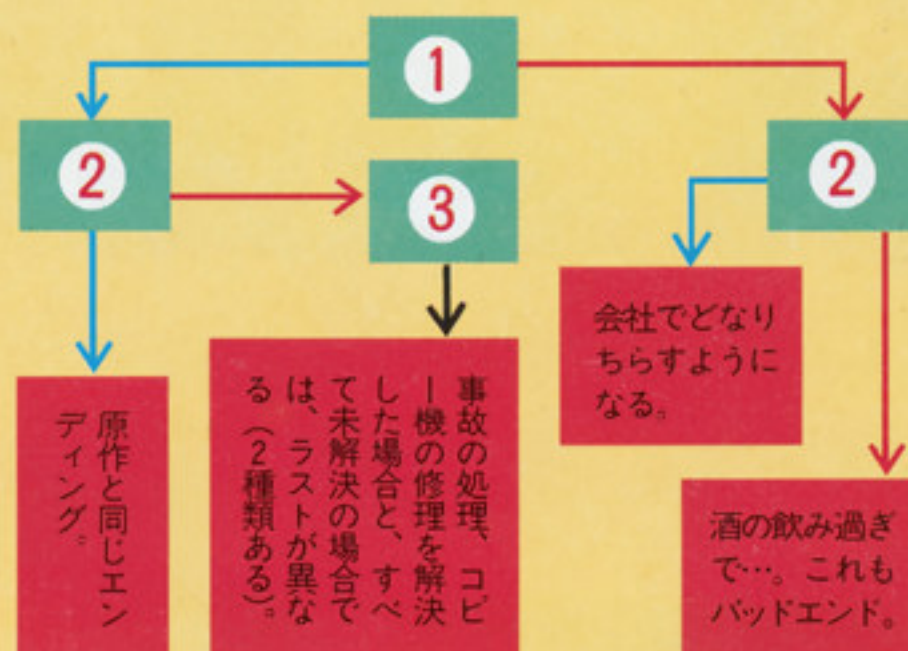
回答1 君がハマっているシナリオに限らず、このゲームのマルチエンディングは、それぞれ到達するまでの条件がわかりにくい。そこで今回は、シナリオの分岐（ぶんき）のフローチャートを掲載してみた。ただしシナリオ「化けた男」は分岐が多いため、４種類の変装後のチャートは省略させてもらった。

シナリオ「勇気は損気」

このシナリオは、中盤でチンピラにからまれた時（２回目）の選択がラストに影響する。エンディングは５種類あるぞ。

- 誰か払うもんか！
  - ここでケンカに勝つとバッドエンド。
  - ケンカに負けてもバッドエンド……。
- なんとか許してもらおう
  - 後日、街で女性がひったくりにあう場面に出くわす。この時の選択しだいでラストは３つ。
    - やってやる！
      - ひったくりに勝つとハッピーエンド。
      - 負けてしまうと原作と同じ結末に。
    - やっぱり逃げよう！
      - 逃げる時にボールが頭に当たる（バッドエンド）。

シナリオ「たのもしい顔」

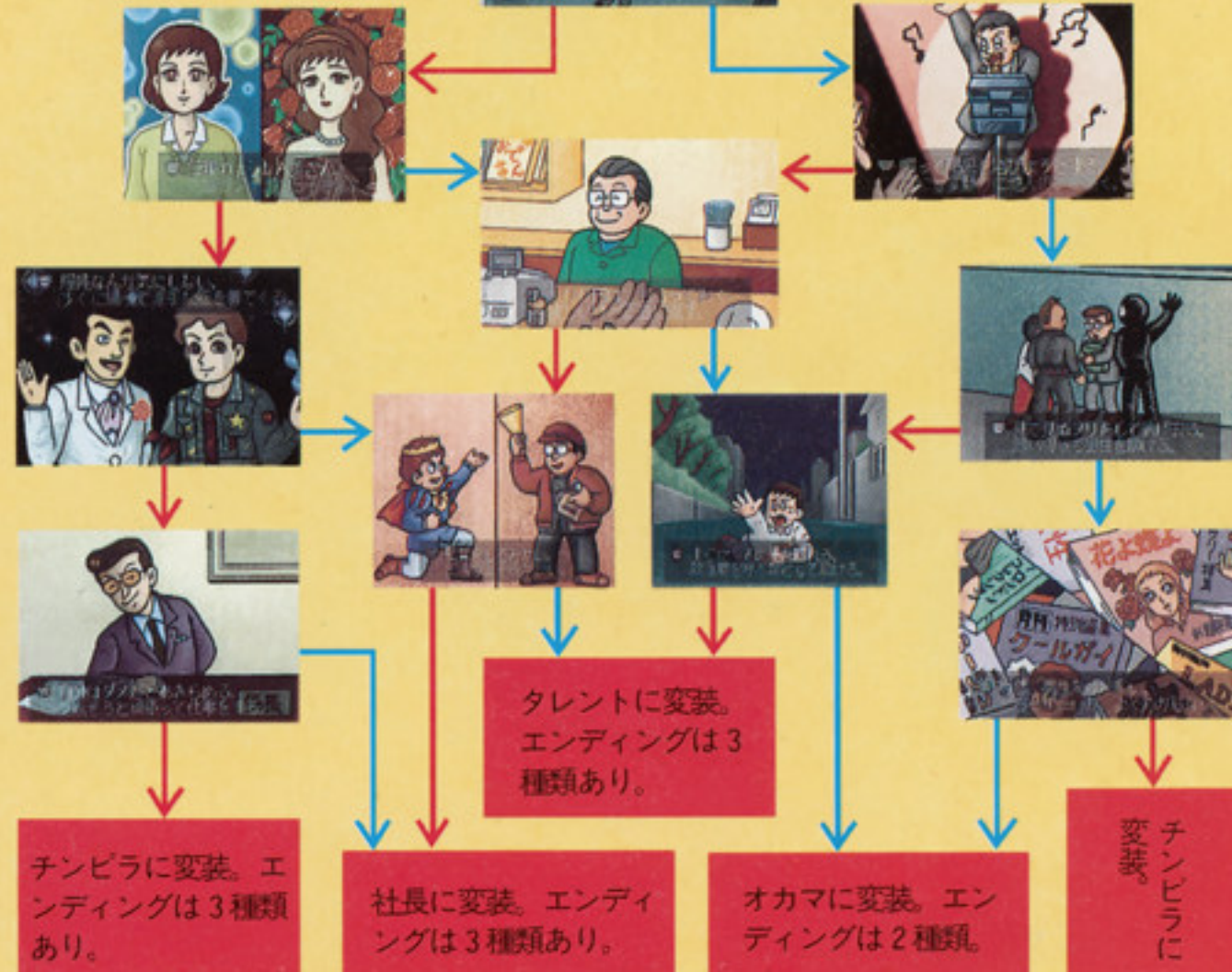
このシナリオは、３つの場面の選択が影響してくる（右の写真）。それぞれの場面で、上のコマンドを選択した時は赤い矢印、下の場合は青い矢印のほうへ進もう。

- ①
  - （青）→ ②
    - （赤）→ ③ → 事故の処理、コピー機の修理を解決した場合と、すべて未解決の場合では、ラストが異なる（２種類ある）。
    - （青）→ 原作と同じエンディング。
  - （赤）→ ②
    - （青）→ 会社でどなりちらすようになる。
    - （赤）→ 酒の飲み過ぎで…。これもバッドエンド。

シナリオ「化けた男」

質問に対する答えで、４つの枝編に分かれる。それぞれの質問で、上のコマンドを選択した時は赤い矢印、下の場合は青い矢印のほうへ進もう。

- チンピラに変装。エンディングは３種類あり。
- 社長に変装。エンディングは３種類あり。
- タレントに変装。エンディングは３種類あり。
- オカマに変装。エンディングは２種類。
- チンピラに変装。

ウィザード・オブ・イモータル

MD / D

遭難1 地下２階へ進んだところで行き詰まってしまいました。この階でジェムを３つ手に入れてそれを魔法陣に置くまではわかるのですが、その後の話が進みません。ぜひ教えてください。

（東京都・佐藤伸樹）

救出1 そこまで進んだらジェムを魔法陣に置くだけでいいのだが、位置が正しくないとダメだ。しかし、これに関するヒントは地下２階の奥にいるゴブリンキングを倒した後、彼に水を与えることで得られる。おそらく君は水を取り忘れたか、自分で使ってしまったためにハマったのではないかな？

ジェムをこの写真のとおりに配置すると、次の階へ進むはしごが出現する。左の魔方陣から、右、左、中の位置にはめよう。

遭難者からの連絡を待つ！

●「サンダーバーズ本部」では、MD、GGのゲームをプレイしていて遭難してしまった者や、ゲームに関する質問（疑問）を持つ者たちの救助信号を待っている。本部は週休２日の24時間体制（一部ウソ）となっているのでハガキか封書で発信してくれたまえ。

●なお、採用者には全員に本誌特製のテレホンカードと、抽選で１名に希望ソフト１本を進呈するぞ。

救助信号の発信先

〒103
東京都中央区日本橋浜町
3-42-3　ソフトバンク㈱
BEEP! メガドライブ編集部
「サンダーバーズ」係まで

【ＴＢ本部からの通信】今月のソフトプレゼントは、抽選（いちおうね）により藤原くんが当選となりました。以上、通信内容がいつも同じのＴＢ本部からでした。

BEメガ裏技リーグ Vol.45

今回はわりと新しめのゲームの裏技がそろっているぞ。「サード〜」の隠しパスワードは、他にもネタがありそうな予感がするから、いろいろ探してみよう。

ソニック・ザ・ヘッジホッグCD

1軍 サウンドテスト＆エディットモード

タイトル画面が表示されている時に、ボタンを「下、下、下、左、右、A」の順に押すと、画面が光ってサウンドテストに入ることができる。また、このサウンドテストの画面で、各項目を右の表のように設定してからスタートボタンを押すと、隠し画面やエディットモードが楽しめるぞ。

（神奈川県・土田雄）

隠し画面
DA42、PCM03、SE01
DA46、PCM12、SE25
DA42、PCM04、SE21
DA44、PCM11、SE09

エディットモード
DA40、PCM12、SE11

そしてサウンドテストに入ったら、右の表のように数字を設定してからスタートを押すと、隠し画面とエディットモードが。

メニュー表示がない時に「下、下、下、左、右、A」と押す。

上記の設定にしてからスタートを押すとテイルスの画面になるので、あとは普通にゲームを始めてみよう。

プレイ中にBボタンを押すとソニックが他のキャラになる。Aボタンでキャラ変更、Cボタンで配置が可能だ。しかも無敵モードになっているぞ。

2軍 開発スタッフのベストタイム他

タイトル画面にメニュー表示がない時に、「右、右、上、上、下、C」の順にボタンを押すと、ソニックCD開発スタッフがタイムアタックで出したベスト記録を見ることができる。また、タイトル画面でAボタンを押したまま「上、下、下、下、下、上」の順にボタンを押すと、2P側のパッドで背景の雲を動かせるようになるぞ。

（東京都・ポカリアス・16歳）

開発スタッフの記録

「ソニックCD」開発スタッフのベストタイムが表示される。方向ボタンを上下に押すと画面がスクロールする。

背景の雲を操作

方向ボタンの左右で拡大と縮小、上下で2軸回転。A、Cボタンで回転、Bボタンで雲の動きが早くなる。終わる時はスタートで。

ザ サード ワールド ウォー

2軍 コマンド入力モード＆おまけゲーム

最初にメニュー画面で「環境設定」を選択したら、方向ボタンを「上、下、左、右」と押し、その後スタートボタンを押す。すると「コマンド入力モード」という項目が加わるので、今度はそれを選択しよう。そしてこの画面で「GAME」と入力すると、国旗を使った神経衰弱で遊べるのだ。また、この画面で「MICRONET」か「CM」と入力すると、隠し画面を見ることもできるぞ。

（宮城県・小林嘉男・21歳）

環境設定の画面で「上、下、左、右」と押すと、下のほうに新たな項目が。

「GAME」「CM」そして「MICRONET」と入力すると……。

「GAME」と入力すると国旗神経衰弱ができる。2人対戦プレイも可能だが、よほど詳しい人じゃないといつまでたっても全部のパネルが開かないかも。他の2つの写真はいずれも隠し画面だ。

裏技大募集！

■BEメガ裏技リーグは、読者の皆さんから寄せられたハガキの中から、技のグレイドによって毎号〝大リーガー〟から〝草野球〟までを編集部内で判定、選定するものです。
■採用者には規定の謝礼（大リーガー〜1軍は希望のメガドライブソフト1本かGGソフト2本。2軍〜草野球は図書券）と、本誌オリジナルテレホンカードを全員に進呈します。

ハガキの書き方

■ハガキの裏に、ゲーム名と裏技の内容をわかりやすく書いてください（封書による応募も可）。また、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号、希望するソフト名も忘れずに）

宛先

〒103東京都中央区日本橋浜町
3-42-3ソフトバンク株式会社
「BEEP！ メガドライブ」編集部
BEメガ裏技リーグ係まで

龍虎の拳2
©SNK 1994
'94年発売予定　価格未定　容量未定
ゲーセンでの稼動未定

今度の龍と虎は異種格闘技戦に出るの

謎のエンディングから約1年…。お待たせしました。100メガショック第1弾の対戦型格闘アクション「龍虎の拳」。この続編こと、「龍虎の拳2」が正式発表されたぞ。これで今までモヤモヤしていた疑問が解決される。その真相は……。

——リョウとロバートにより、ユリ誘拐事件の幕は下りた。すべての黒幕はミスタービックだった。自分の配下に不敗の格闘家タクマ（天狗のこと）を引き入れるため、タクマの娘ユリを誘拐し、脅迫していたのだ。事件から1年、彼らは平穏で活気に満ちた生活を送っていた。そしてある日、ロバートが異種格闘技戦の案内をリョウに持ってくる。彼らは自分の実力を試すため、大会参加を決意する。

てな感じで、「龍虎の拳2」は異種格闘技戦が舞台だ。登場キャラクターすべてを自分で操作できるぞ。挑発や気力、それにズームイン、アウトシステムはそのまま。変更点は、ボタンを押した長さによって攻撃に強弱がつけられたことのみだ。もちろんストーリーモードもあるぞ。詳細は続報で。

必殺技もたんまりあるぞ

コンピュータと戦う時は、ボーナスステージとして超必殺技伝授も健在らしい。どんな超必殺技が修得できるかは、残念ながらまだ不明とのこと。早く知りたいぜ。

新しいキャラクターもいます

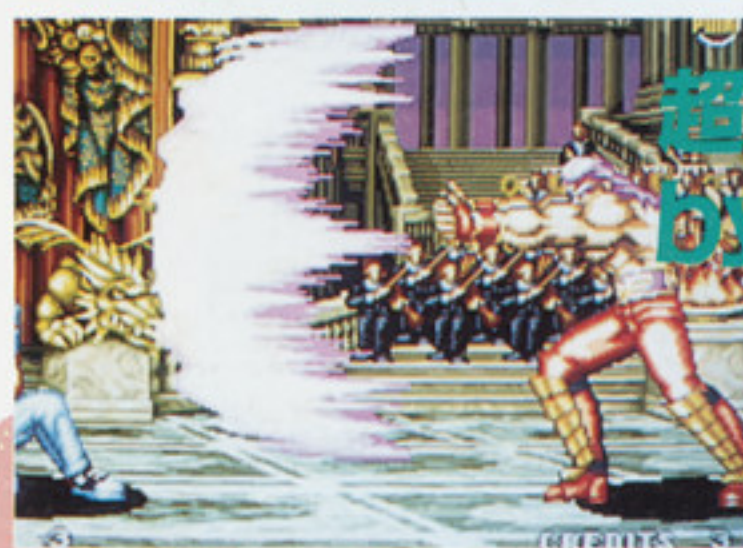
父娘の対決もアリ

最近の対戦型格闘アクションでは常識の1つとされている同じキャラどうしももちろん、今回の作品から堪能できるようになったぞ。同じ条件で決着をつけようぜ。

ユリも戦うわ！

今度はCボタンを押しっぱなしにしても気力が溜まる。確率75パーセントで非常に溜めやすい。Dボタンはお約束の挑発だ。

登場キャラクターは、前作より2人も増えて12人。新規加入者は、忍術使いの如月影二。そして、子供好きの荷下ろし職人テムジン。それに、前作ではビックに誘拐されてしまったリョウ・サカザキの妹ユリだ。1人多いような気もするが……。

キャラクターは全部で12人だ！

超必殺技伝授！ by「餓狼伝説スペシャル」

家庭用の発売を今月22日に控えた「餓狼伝説スペシャル」。発売を記念して、全キャラクターの超必殺技の出し方を紹介するぞ。ふつうの必殺技と折り混ぜて効果的に使ってちょーだいな。

キャラクター	超必殺技名	操作方法（右向きのとき）
テリー・ボガード	パワーゲイザー	↓↙←↙→＋BC同時押し
アンディ・ボガード	超裂破弾	↓に溜めて↘→＋BD同時押し
ジョー・ヒガシ	スクリューアッパー	→←↙↓↘＋BC同時押し
キム・カッファン	鳳凰脚	↓↙←↙→＋BD同時押し
ビッグ・ベア	ファイヤーブレス	→↘↓↙→＋BC同時押し
山田　十平衛	ダイナマイトいずな落とし	↙に溜めて↓↘＋BC同時押し
チン・シンザン	爆雷砲	↙に溜めて↓→＋BC同時押し
不知火　舞	超必殺忍峰	→↙→＋BC同時押し
ダック・キング	ブレイクスパイラル	←↙↓↘→↗↓＋BC同時押し
タン・フー・ルー	旋風剛拳	→↘↓↑＋BC同時押し
ビリー・カーン	超火炎旋風棍	↓↘→↘↓↙←↖＋AC同時押し
アクセル・ホーク	アクセルラッシュ	←→↘↓↙↗＋BC同時押し
ローレンス・ブラッド	ブラッディフラッシュ	↘←↙↓↘→↙→＋BD同時押し
ギース・ハワード	レイジングストーム	↙→↘↓↙←↘＋BC同時押し
ヴォルフガング・クラウザー	カイザーウェーブ	←に溜めて↗＋AC同時押し

NEO・GEOを語るならコイツを遊べ

1レバー1ボタンのボウリングゲーム。倒したピン数でスコアを競うのはもちろん、他にも2種類のモードが用意されている。ハデなオープニングや、プレイ中のにぎやかなデモは、対戦プレイを盛り上げてくれるだろう。メモリーカードでマイボールを記録できるのもうれしい。

リーグボウリング　16,800円
'91年7月1日発売　容量26メガ

BEメガ読者プレゼント 1994年1月号

応募方法

必ず今月号のアンケートハガキを使用し、41円切手を貼って送ってください。裏側に希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はソフト名）を必ず記入してください。その時、住所、氏名、連絡先をもれなく記入してください。アンケート及び必要事項の記入が不十分なものは無効になります。

今月号の締め切りは、1月7日（当日消印有効）です。当選者の発表は、3月号の誌上で行います。

※製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。

※誌面で発表後、1カ月以上たっても商品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。

（TEL 03-5642-8185）

1 お好みメガドライブソフト 30名

2 お好みゲームギアソフト 5名

アカデミーの学長に会って、くわしい話を聞かなきゃね！

抽選でお好みのソフトをプレゼントします。対象となるソフトは、1993年12月末日までに発売されたメガドライブ、MEGA-CDソフト、あるいはゲームギアソフトに限ります。その中から希望ソフト名をアンケートハガキに書いてください。上記に該当しない商品名を記入の場合は無効になります。※なお、ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望ソフトをうかがいます。ご了承ください。

3「T.M.N.T.」フィギュア（4体セット） 5名

日本が世界に誇る技術と言えば、テレビゲームと変形フィギュア。これで遊んでみてください。きっとカメ達に愛着が持てますよ。

提供：タカラ

4「アルシャーク」ポスター（2枚組） 10名

宇宙を駆けるRPG「アルシャーク」。もう解き終わったかな？ サンドストームの第2弾も期待したいね。

非売品／提供：サンドストーム

5「ソニック」小物入れ 10名

全国に展開するソフトショップわんぱくこぞうから、ソニックをいつでもそばに置きたいっていうみんなに。

非売品／提供：わんぱくこぞう

6 タイムボ缶 10名

「ヤッターマン」や「キャシャーン」など、懐かしいタツノコアニメのLD化を記念した、'94年カレンダーです。

非売品／提供：ポリグラム

INFORMATION

'93年も、もう終わり。来年は次世代ハードも登場し、ゲーム業界もさらに激動する予感。BEメガもこれまで以上に様々な情報をお届できるよう、がんばっていきたいと思っています。

ところで、本号の発売直後にBEメガ編集部責任編集の『メガドライブMEGA-CDオールソフトカタログ』が、発売されます。このカタログには本誌連載のBEメガ読者レースのデータを活用させていただいています。この場を借りて、投票していただいた読者の方々にお礼を申し上げます。中身のほうも、メガドライブ発売以来5年間の総決算ということで力を入れて作りました。機会があれば、ぜひ手にとってみてください。

次号は、1月8日（土）発売です。

質問テレフォン

03・5642・8185

月曜日～金曜日の午後4時～6時

※本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒントや裏技などにはお答えできません。

本誌ではメガドライブ及び一般関連記事の原稿が書ける人、編集雑用のできる人を募集しています。

［資格］ライター希望者：東京近郊在住で、ある程度文章力がある18歳以上の人。
編集雑用希望者：体力に自信のある方

［応募要項］ゲームに関する感想や批評（テーマは自由）を400字以内にまとめて、履歴書を同封の上郵送してください。採用の場合編集部よりご連絡します。1カ月たっても連絡がない場合は、不採用と了解してください。

STAFF

●統括編集長
川口洋司
●編集長
近藤 裕
●副編集長
桑原 修
●編集スタッフ
西村 亨
石坂英作

田中 茂
遠藤ひろき
（メディアミックス）
鈴木 剛
（CUE）
脇野佳昭
吉岡聖乃
（MUSE HOUSE）
藤森英明
鈴木一弘
野安幸男
（ターニングポイント）

Spetial Thanks
MEGA PLAY（U.S.A）
GAME FAN（U.S.A）
MEGA FORCE（France）
GAME CHAMP（Korea）
●編集アシスタント
金田綾緒
長 ちのり
猪苗代憲
●編集協力
佐々木功一
折原光治
青山ようこ
梶原 智
小林 仁
戸塚義一
柳田理子
渋谷洋一
石渡健太
作山哲広
森崎雄司
永田洋子
●レイアウト
渡辺 縁
村田雅英
星 涼二

Have a Nice Day
黒川修二
土井野修清
水野康子（TWIN STAR）
出口洋介
小野田由美
深田眞理子
岡野奈保子
市川和久（プロスペック）
藤田 正（プロスペック）
スタジオ・ビー・フォー
ギャングランド
●フォトグラフ
鬼頭栄次
大屋哲男
佐々木彩子
●イラスト
八重樫彩蔵
湯川安芸子
中元正敏
吉村勇子
山内 真
●校正
アレフ
●印刷
大日本印刷株式会社

ば、Aさんの体には肉食動物によると思われる噛み傷が数ヵ所にあり、そこから大量に血液を抜き取られたと見られている。

　現場から五百メートルほど離れた路上にも血を取られた大型犬の死体が放置されており、同署では歯形などの鑑定をおこなう予定だ。

　この事件には、大勢の目撃者がいるが、目撃者の全員がAさんを襲った犯人が、若い女の生首であるという。

　目撃者の（特に男性の）証言はおおむね以下のようなものだ。

「ちょっと色っぽい美人の生首だった。でも顔から下がないんじゃあねぇ……（以下略）」

　と、この事件の不可解さを示しているかのようだ。

　同署では生首のモンタージュ写真を作り、捜査への協力を呼びかけている。

容疑者のモンタージュ写真。

「くずかごに」では無意味　自然保護の広告にクレーム

　自然保護団体「リサイクル友の会」が自然をまもるフクロネズミのオーサム氏を起用したポスターが、話題になっているが、それを非難する声が各方面であがっている。

　問題になっているのは、「あき缶、あきビンはくずかごにな！」

　という、オーサム氏の台詞である。あき缶やあきビンをくずかごに捨ててしまってはリサイクルの意味がない、というものだ。

　これに対するリサイクル友の会の反論は以下のようなものである。

「どうして、このポスターだけを取り上げて我々を非難するのか理解できませんね。これは行楽地に掲示するため作ったものです。ごみ箱のない地域には『ゴミはお家にもって帰ろう』というタイプのポスターを貼っていますし、また、住宅地には、古紙や缶、ビンの回収を呼びかけたものを使用しています。どこかの企業のいやがらせとしか思えませんね」

　と、今回の騒ぎが、先月、オーサム氏を告訴したマシーノ財団の仕業ではないかと匂わせた。

　一方、キャンペーンボーイのオーサム氏はこう語っている。

「まず、安易にゴミを捨てない。それが大事だよ。ひとつづつ始めていかなくっちゃね」

北極の汚染状況を調査するオーサム氏。「状況は最悪」と語る。

TENGEN

日刊 天元新聞

「いけにえ」の儀式は失敗

竜魔女の恐怖におびえる村人ら

【ケアゲドール発】いけにえの祭りで有名なカルフィン村の、「ミス・いけにえコンテスト」で優勝し、今年のいけにえにみごと選ばれ、日本でも生前追悼コンサートをおこなった人気女性タレントのダーゼル（一八）が、前世紀の悪名高い魔女の末裔（まつえい）であることが判明した。

ダーゼルは、いけにえとして、カルフィン村のドラゴンに捧げられたが、崖から落とされた際、頭を打ったショックで自分が魔女だということに気がついたという。同時に、魔女としての使命も思い出した。そして、悪事の手始めに、目の前にいたドラゴンの力を奪い取った。

狂暴なドラゴンの怒りを静めるために、いけにえを捧げた村人たちは、もっと恐ろしいモンスターの誕生に頭を痛めている。

ケアゲドール政府は天然記念物のドラゴンと国民的アイドルを処分することに、はじめ難色を示していたが、竜魔女の被害が首都ゲドにも及んだため、やむなくこれを退治することを決定した。

現在、ケアゲドール政府は国内外で竜魔女を退治する勇者を募っている。

ダーゼルの近影。かつてのアイドルの面影はない＝カルフィン村の村長提供。

ダーゼルの魔力で恐怖の世界に変化したカルフィン村。さらに奥地に行けば、もっと恐ろしい魔物が徘徊しているという。

生首に襲われ 会社員重体

昨夜十時三十五分頃、東京都台東区で会社から帰宅途中の会社員Aさん（二六）が、空飛ぶ謎の物体に襲われ、意識不明の重体になっている。

同署の調べによれ

株式会社テンゲン
〒110 東京都台東区台東4-20-6
カスタマーサービス：03（3835）7999
（月）～（金）10：00～17：00（祝・祭日除く）
※ゲーム内容に関するお問い合わせはご遠慮ください。

勇者募集

20世紀最後の冒険を、
地球最後の秘境
ケアゲドールで！

竜魔女ダーゼルを倒し、ヒーローになるのは君だ！

資格・経験は問いません。ピンボール好きな方、歓迎。

12月10日（金）から開始いたします。
参加を希望される方は、伝説の書「ドラゴンズ リベンジ」をお買い求めください。希望小売価格7,800円（税別）

後援：
ケアゲドール共和国
カルフィン村

BEEP! ▶メガドライブ◀
1994 1月号
JANUARY
1994年1月1日発行
(毎月1回1日発行)
第10巻1号通巻109号
発行人・橋本五郎 編集人・稲葉俊夫
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋浜町 3-42-3 ソフトバンク スクウェア
電話 営業03・5642・8100 編集03・5642・8125
定価540円(本体524円)

Printed in Japan
T1017659010549
雑誌17659-1